

Nº 13  
350 ptas.

**OK**  
**SUPER**

# CONSOLAS



**Y ADEMAS:**

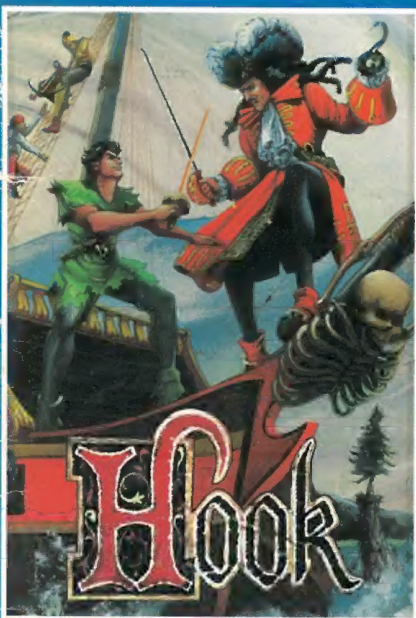
**SUPER BOMBERMAN**

**EA SOCCER**

**ALADDIN**

**DARKWING DUCK**

**TRODDLERS**



**HOOK**  
**MAPAS Y TRUCOS**  
**PARA DERROTAR**  
**AL CAPITAN**  
**GARFIO**

# GOOF TROOP

**¡UNETE A LA**  
**PANDILLA DISNEY!**



# SUPER MARIO KART

# ¡ARRANCA MOTORES YA!



¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrollés tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Nintendo®**

Nintendo España, S.A.  
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



# NUEVO PACK

# SUPER MARIO ALL STARS



TM

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4  
NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación  
de Nintendo: SUPER NINTENDO con  
SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho  
de 16 megas con cuatro nuevos juegos:  
SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2,  
SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS.  
Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA  
SUPER NINTENDO  
+  
SUPER MARIO  
ALL STARS  
28.990 Ptas.  
(IVA INCLUIDO)



# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.  
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



# OK SUPER CONSOLAS

S  
U  
M  
M  
A  
R  
I  
O



18

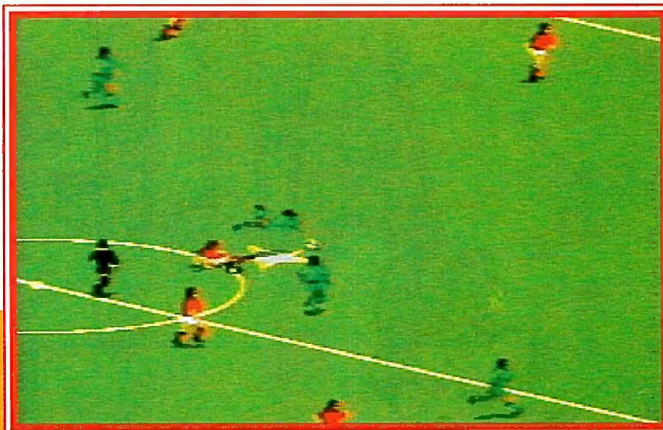
Después de su exitoso paso por la Mega Drive, Aladino, el nuevo bombazo de la factoría Disney llega a nuestra Super Nintendo con no menos calidad.

ALADDIN

Juegos de fútbol ha habido, hay y habrá muchos, pero difícilmente ninguno de ellos podrá salir airoso de una comparativa a fondo con este juego de Electronic Arts, lo nunca visto en balompié para tu Mega Drive.

24

EA  
SOCCER



Si antes hablabamos de Aladino, ahora le llega el turno a otro personaje más clásico de Disney, el simpático Goofy, que llega ahora a nuestra Super Nintendo.



32

GOOF  
TROOP



Si no quieres tener problemas para completar este fantástico juego, nada mejor que echar mano de los estupendos Mega Mapas que os ofrecemos.

82

HOOK







## SECCIONES

<b>SUPER NEWS</b>	<b>6</b>
<b>REPORTAJE SONY</b>	<b>12</b>
<b>PASARELA</b>	<b>18</b>
<b>POSTER</b>	<b>50</b>
<b>MEGA MAPAS</b>	<b>82</b>
<b>MERCADILLO</b>	<b>92</b>
<b>SUPER TRUCOS</b>	<b>94</b>
<b>LA TIERRA</b>	
<b>DE LAS CONSOLAS</b>	<b>96</b>

**P**arece que fue ayer cuando nos atragantábamos con las uvas de turno y, sin embargo, hoy nos encontramos ante la agonía de un año que, con sus momentos buenos y malos, nos volverá a brindar unas navidades en las que de nuevo los videojuegos entran en escena desempeñando un papel muy importante. Como no es momento de recordar lo que dieron de sí estos 365 días (ya habrá tiempo para ello), vamos a limitarnos a resumirte brevemente las excelencias del número de este mes.

Para empezar, nuestra portada, «Goof Troop», un título que te maravillará por sus increíbles y coloristas gráficos y, en general, por su insuperable calidad. Calidad que mantendrá su continuidad en la avalancha de títulos que, como siempre, os ofrecemos en nuestra sección de PASARELA; «Aladino», «FIFA International Soccer» y Darkwing Duck» son un buen ejemplo de ello. Por último, nuestro MEGA MAPA, «Hook», te revelará, garfio en mano, todos los secretos de la tierra de Nunca Jamás. Con todo, no podemos despedirnos sin recordarte que, con este número te regalamos un alucinante poster de «Parque Jurásico». ¡¡Hasta el mes que viene!!

**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández

**Adjunto a Dirección Editorial:** Saul Bracerías

**Director:** José Emilio Barbero

**Redactor Jefe:** Juan Carlos Sanz

**Redactores:** Enrique Maldonado

**Colaboradores:** Enrique Rex, Javier Sanz

**Diseño:** Luis de Miguel, Estudio

**Jefes de Publicidad:** Esther Lobo

**Fotografía:** Eduardo Urech

**Publicidad:** Pza. República del Ecuador, 2, 1º B  
28016 Madrid

Teléf.: 457 53 02/5203/5608

Fax: 457 93 12

**Editorial:** Nueva Prensa, S.A.

**Redacción y administración:** Pza. del Ecuador, 2, 1º B  
28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608

Fax: 457 93 12

**Suscripciones:** Carmen Marín Teléf.: 457 53  
02/5203/5608 Fax: 457 93 12

**Preimpresión:** Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.

**Imprime:** Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

**Depósito legal:** M-38.555-1992

Printed in Spain XII 93

**Distribuye:** COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei -  
Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

**Distribución en América:** Distribución en Argentina,  
Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa  
Ltda.

**Importador exclusivo Cono Sur:** CEDE, S.A.

(Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520.  
Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.





## FIDO DIDO

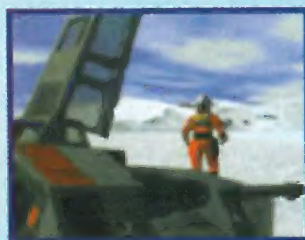
● (SUPER NINTENDO/  
MEGA DRIVE - KANEKO)

Era inevitable. Si otras mascotas se han convertido en personajes de videojuego, como Chester Cheetah, Sonic o el orondo Spot, ahora le ha llegado el turno al chico «claro» que «rompe», o lo que es lo mismo el carismático Fido Dido, que muy pronto va a visitar a todos los usuarios de las 16 bits de Sega y Nintendo.



## REBEL ASSAULT

● (MEGA CD - JVC/LUCAS ARTS)



La Mega CD se está convirtiendo en la máquina escogida para lanzar algunos de los lanzamientos más prometedores de los próximos meses. Entre ellos brilla con luz propia «Rebel Assault», un nuevo paso en la saga «Star Wars» que cuenta con una impresionante realización técnica en 3D. Que la fuerza permita que llegue pronto a nuestra consola...

## PAC ATTACK

● (SUPER NINTENDO-  
NAMCO)

¡Vaya, vaya, pero si es de nuevo nuestro querido Pac-man! Pues sí, una de las grandes glorias del videojuego vuelve a la carga, y lo hace con un juego que curiosamente, tiene mucho que ver con el mítico «Tetris». La cosa al menos parece prometedora, ¿no?



## F117 NIGHT STORM

● (MEGA DRIVE-  
ELECTRONIC ARTS)

Así como en el mundo del Pc los simuladores de vuelo gozan de una popularidad inusitada, no podemos decir lo propio de nuestro mundillo, el de las consolas. Tal vez todo el problema resida en que nos han aparecido los bastantes títulos -o por lo menos no lo bastante buenos-, y por eso puede resultar muy, muy oportuno, el próximo lanzamiento de este cartucho,

que nos va a permitir pilotar uno de los más sofisticados aparatos de combate aéreo del mundo.





## SOLDIERS OF FORTUNE

● (MEGA DRIVE - SPECTRUM HOLOBYTE)

Hacia ya algún tiempo que no visitaba nuestra consola un juego que viniese a continuar -o a imitar descaradamente- esa gran leyenda del videojuego que se llama «Commando». Pues bien, los populares Bitmap Brothers, el equipo de programación responsable de joyas como las dos partes de «Xenon» o «Speedball», han decidido realizar un juego en ese mismo estilo que muy, muy pronto podremos disfrutar.



## TOP GEAR 2

● (SUPER NINTENDO - KEMKO)

Muchos de los usuarios de Super Nintendo recordarán la notable primera parte de este juego de conducción al puro estilo «Out Run». Pues bien, Kemco nos va a agasajar muy pronto con una segunda parte que nos va ofrecer 64 nuevas fases, que se desarrollan a través de 16 países diferentes. ¡Pisa el acelerador...!



## LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

● (SUPER NINTENDO-TITUS)



Y van dos. Si hace poco hablabamos del próximo lanzamiento de «Top Gear

2» ahora es Titus quien por su parte anuncia la inminente salida al mercado de otro juego de carreras de coches. No os podemos decir mucho más, lo mejor será esperar a tenerlo en nuestras manos para revelaros todos sus secretos, los buenos y... los malos.

## DASHIN' DESPERADOES

● (MEGA DRIVE - DATA EAST)

No se si alguno de vosotros recordará un juego llamado «Spy Vs Spy» en el que dos alocados espías se hacian la vida imposible mutuamente en uno de esos juegos de «split screen» (pantalla dividida en dos mitades). Bueno, pues lo que Data East nos va a ofrecer en los próximos meses es un juego en una linea muy similar pero protagonizado por dos cowboys que no se pueden ni ver entre si.



## WORLD HEROES

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

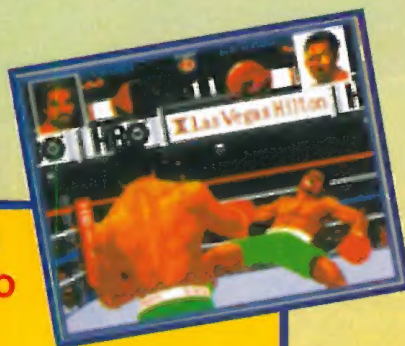
Aunque la prestigiosa compañía Sunsoft parece muy centrada en los cartuchos protagonizados por dibujos animados, también los juegos de lucha parecen interesarles, y de hecho están próximos a lanzar al mercado la versión para la 16 bits de Nintendo de este gran clásico de la Neo Geo.



## LEGENDS OF THE RING

● (MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO - ELECTRO BRAIN)

Seamos sinceros. A estas alturas de la vida el que se vaya a lanzar un nuevo juego de boxeo es difícil que entusiasme a nadie. Pero ojo, si el juego ofrece alguna novedad de interés respecto a los otros muchos publicados con anterioridad, es posible que nuestra atención sea por fin atraída. Y desde luego este nuevo juego la tiene, y si no, echar un vistazo al realismo y detalle de sus gráficos.







Preview:

DRACULA

Compañía: SONY

Distribuidor: COLUMBIA

Consolas: NINTENDO,

SUPER NINTENDO,

GAME BOY,

MEGA DRIVE, MASTER

SYSTEM, GAME GEAR



# DRACULA

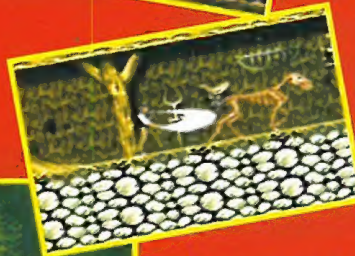


Como vais a poder comprobar a lo largo de este número, la irrupción de Sony en el mercado del videojuego ha sido tan reciente como espectacular. Deslumbrar en apenas unos meses a todos los consoleros de pro con lanzamientos del calibre de «Cliffhanger» (Máximo riesgo), «Last Action Hero» (El último gran héroe) o «Hook», por citar algunos títulos, es algo que muchas de las veteranas compañías no se han permitido en este famoso año de la crisis. Sin embargo, lejos de conformarse con ello, ya está anunciada la inminente publicación de un nuevo bombazo: «Drácula», la apasionante novela de Bram Stoker, que

recientemente Francis Ford Coppola llevara a la pantalla con gran éxito, y que ahora Sony ha convertido en un clásico arcade que será lanzado para todos los sistemas de Sega y Nintendo. Asimismo, también será lanzada una versión para la Mega CD, aunque en esta ocasión el juego, que aprovecha las revolucionarias posibilidades de esta máquina, no tendrá nada que ver con el de sus hermanas «cartucheras». «Drácula», que ha sido realizado por Sony en

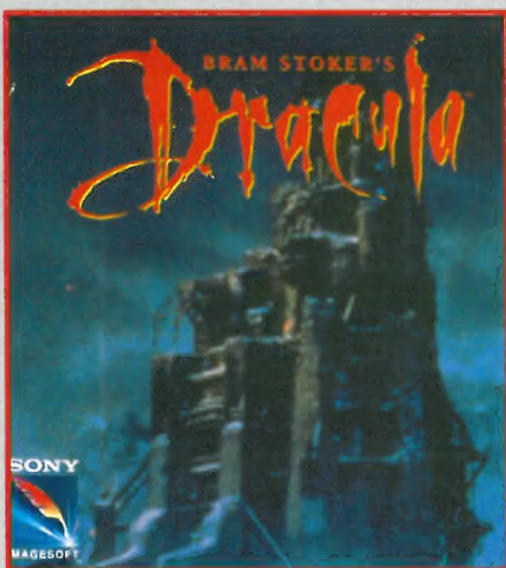
colaboración con Psygnosis, nos ofrece la oportunidad de enfrentarnos a un terrorífico arcade lleno de trampas, peligros, seres fantasmagóricos y diabólicos enemigos de final de fase, y destaca de forma especial por su excelente ambientación, lograda con una hábil mezcla de

tenebrosos escenarios y tétricas músicas y sonidos. Permanecer atentos por que muy, muy pronto, el Señor de la Oscuridad os plantará cara -y colmillos- en vuestra propia consola...



## DIRECTO A LA YUGULAR

**S**i la sangre se te heló en las venas viendo el Drácula de Coppola, prepárate para temblar con la versión consolera que Sony nos ha preparado del relato de Bram Stoker.





# VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



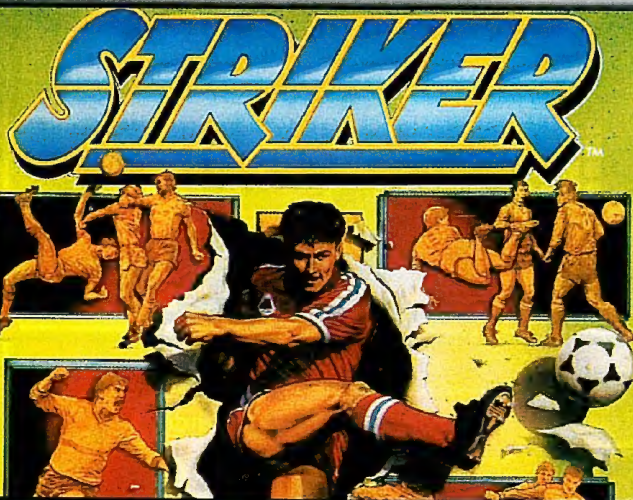
Disponible en Super Nintendo  
y GameBoy



Disponible en Super Nintendo,  
GameBoy y PC



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

JURASSIC PARK™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.  
RUEGO ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.  
STRIKER ©1993, Rage Software  
MR. NUTZ ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.  
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketchum Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.

**Arcadia**  
software, s. a.



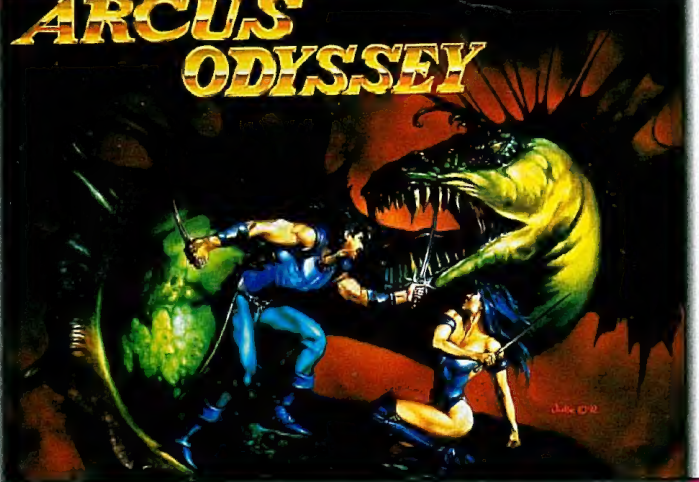
# GODS™



Disponible en MegaDrive

Disponible en Super Nintendo

# ARCUS ODYSSEY



# TRODDERS



Disponible en Super Nintendo  
y PC



Disponible en Super Nintendo

RANMA 1/2 © R. Takahashi/Shogakukan, Kitei, y Television.  
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca re-  
gistrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993  
Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.  
TRODDERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.  
ARCUS ODYSSEY ©1993 Lonicel

**Arcadia**  
software, s. a.



Disponible en GameBoy

# STAR TREK THE NEXT GENERATION



# COOL SPOT



Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo

# STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK



Disponible en Super Nintendo

JIM POWER © 1993 Loriciel  
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & © 1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation es una marca registrada de Paramount Pictures. Absolute es un usuario autorizado. Juego © Absolute Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.  
COOL SPOT™ © Virgin Games Ltd. © Seven-Up, 7UP y el emblema SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados.  
SUPER EMPIRE STRIKES BACK™ © del juego 1993 Lucasfilm Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos los derechos reservados. Usada bajo autorización.

**Arcadia**  
SOFTWARE, S. O.



**U**na de las grandes sorpresas de este 93, ha sido la irrupción de Sony en el mundo del videojuego, que además ha venido acompañada por unos primeros lanzamientos realmente sonados.

S O N Y



# APUESTA POR EL VIDEOJUEGO

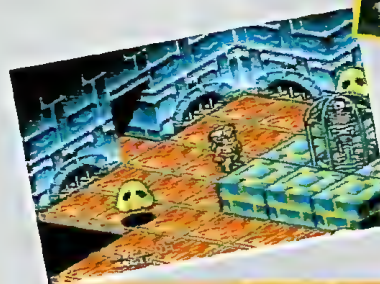


De hecho, cuatro de esos lanzamientos vienen avalados por la fama y éxito de las respectivas películas en las que están inspirados: estamos hablando de «Hook», «Dracula», «Last Action Hero» y «Cliffhanger», o lo que es lo mismo, los dos últimos filmes de dos super estrellas como Stallone y Schwarzenegger, y dos de las mejores producciones de dos genios como Coppola y Spielberg, que han sido convertidas en cuatro estupendos arcades de los que van a poder disfrutar la mayoría de los usuarios de las consolas de Sega y Nintendo.

versión para la 16 bits de Nintendo de un juego que ha roto



moldes en la Mega Drive, «Flashback». La otra máquina que va a contar con una auténtica avalancha de títulos «made in Sony» va a ser el Mega CD, para el



cual van a ser lanzadas versiones especiales tanto de «Hook» como de «Dracula», así como de otro viejo éxito consolero, «Chuck Rock». No nos queda sino darle la bienvenida a Sony, y desearle una larga vida llena de éxitos en este nuestro mundillo consolero.

Sin ningún género de dudas, la aparición de una nueva compañía en el mundo del

software es siempre una buena noticia, y es que a la larga, este tipo de sucesos acaban llevando consigo el lanzamiento de nuevos y excitantes juegos para nuestras consolas. Si además, como en el caso que nos ocupa, la nueva compañía viene respaldada por el prestigio y la fuerza de una multinacional como Sony, la consecuencia directa es que el atractivo y el potencial de esos nuevos títulos es realmente muy importante.

Cabe hablar por ejemplo en lo referente a la Super Nintendo, del lanzamiento de «Equinox», una emocionante aventura tridimensional a la antigua usanza, de «Sensible Soccer», un trepidante y realista juego de fútbol, de «Skyblazer», un colorista arcade mitológico, y la





# SOMOS INVENCIBLES!

## CON

# GAME GENIE

- ▶ Tendrás vidas infinitas
- ▶ Pegarás mas fuerte
- ▶ Podrás cambiar las reglas
- ▶ Elegirás tu escudo protector

- ▶ Empezarás en el nivel que desees.
- ▶ Serás el más veloz
- ▶ Poseerás magias interminables
- ▶ Saltarás más alto

- ▶ Podrás trasladarte de mundo o de fase
- ▶ Obtendrás munición extra
- ▶ Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.

## EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



**en tu Mega Drive**



**en tu Game Boy**



**en tu Nes**

*Famosa*





que saca  
partido de tu PC.

Un dispositivo de  
nueva generacion:  
EL CD-ROM.

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 13

LA SEDUCCION  
HECHA POSTER:  
COBRA  
MISSION

PISTAS Y  
TRUCOS DE:  
LOST IN L.A.  
THE  
SUMMONING

MORTAL

MANIAC  
MANSION2  
(THE DAY OF THE TENTACLE)  
SE DESATA LA LOCURA

TODOS LOS MESES TE  
ESPERAMOS EN EL  
KIOSKO CON:  
LA INFORMACION  
MAS ACTUAL Y VERAZ  
SOBRE EL MUNDO DEL  
VIDEOJUEGO.  
LA DEMO MAS  
ENRROLADA DEL  
MOMENTO.  
UN COLECCIONABLE  
SOBRE TODO LO QUE  
DEBES SABER DE  
"INFORMATICA  
HARDWARE &  
SOFTWARE" Y  
MUCHO MAS...

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año I-Nº 16

SHADOW OF THE COLOSSUS

¡ANIMATE! TIENES UN CITA  
CON OK PC, LA REVISTA DE  
LOS VIDEOJUEGOS DE PC

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 10

SHADOW OF THE COLOSSUS

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 11

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 12

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 14

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 15

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 17

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 18

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 19

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 20

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 21

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 22

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 23

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 24

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 25

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 26

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 27

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 28

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 29

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 30

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 31

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 32

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 33

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 34

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 35

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 36

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 37

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 38

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 39

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 40

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 41

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 42

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 43

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 44

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 45

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 46

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 47

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 48

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 49

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 50

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 51

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 52

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 53

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 54

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 55

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 56

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 57

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 58

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 59

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 60

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 61

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 62

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 63

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 64

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 65

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 66

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 67

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 68

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 69

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 70

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 71

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 72

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 73

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 74

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 75

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 76

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 77

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 78

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 79

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 80

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 81

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 82

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 83

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 84

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 85

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 86

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 87

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 88

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 89

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 90

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 91

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 92

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 93

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 94

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 95

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 96

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 97

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 98

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 99

OK PC  
revista de videojuegos de PC Año II-Nº 100



# SUPER CONCURSO SUPER MARIO KART SUPER PREMIOS



Para celebrar su regreso a nuestras consolas, nuestro amigo Mario os ha querido preparar un simpático concurso con unos obsequios sencillamente alucinantes: un primer premio especial, compuesto por una consola Super Nintendo (sí, la 16 bits de Nintendo) más un cartucho del juego «Super Mario Kart», que será adjudicado a la primera carta que salga elegida en el sorteo, y otros 30 cartuchos de «Super Mario kart» para Super Nintendo, que serán adjudicados a las subsiguientes 30 cartas que salgan elegidas en el sorteo. Los resultados del concurso serán publicados en el número 15 de Ok Super Consolas.

## BASES DEL CONCURSO

Si quieres hacerte con uno de los fantásticos premios del concurso «Super Mario Kart», lee atentamente estas líneas. En su alocada carrera, algunos de los conductores del juego se han salido de los circuitos en que corrían, y han ido a parar a las páginas de nuestra revista. Búscalos con detenimiento, y cuando los hayas localizado, rellena el cupón de participación, indicando en que páginas (también vale con que nos digas en que artículo) están cada uno de los personajes, y envíanoslo a la siguiente dirección.

CONCURSO SUPER MARIO KART  
EDITORIAL NUEVA PRENSA  
PLAZA DEL ECUADOR Nº2 1ºB  
28016 MADRID





Como muchos de vosotros aun recordaréis, «Super Mario Kart» fue editado en España para Super Nintendo hace ahora más o menos un año, con un éxito que sólo se puede comparar al de otro cartucho con el que compartía protagonista, el legendario «Super Mario World». La razón de que ahora volvamos a hablaros de este fenomenal juego en las páginas de nuestra revista, no es otra que su relanzamiento en

nuestro país, lo cual va a permitir que tanto los que en su momento no lo pudieron adquirir, como los que por aquel entonces no tenían una Super Nintendo puedan ahora hacerse con su propio cartucho de «Super Mario Kart». El juego nos ofrece la oportunidad de participar en una divertida competición de Karts, en la que van a tomar parte como conductores muchos de los personajes del propio «Super Mario World», empezando -como es lógico- por el propio Mario, continuando por su amigo Yoshi, y terminando por su eterno antagonista, el perverso y horripilante Bowser. Podemos elegir entre dos modalidades, para uno o dos jugadores, y en función de ello se nos ofrecerán también diversos modos de juego, que van desde una oportuna opción de entrenamiento, pasando por correr contra otro jugador o bien participar en un torneo contra todos los demás conductores. Si optamos por esta opción tendremos que superar tres competiciones, Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race, pasadas las cuales (y siempre que estemos corriendo en 100 cc) pasaremos a un cuarto nivel con nuevos circuitos, el Special Cup Race. En cada uno de los recorridos encontraremos además de diversos competidores empeñados en molestarnos, variados obstáculos, como piedras o charcos de aceite, así como algunas ayudas que sirven desde para aumentar la velocidad de nuestro Kart hasta para

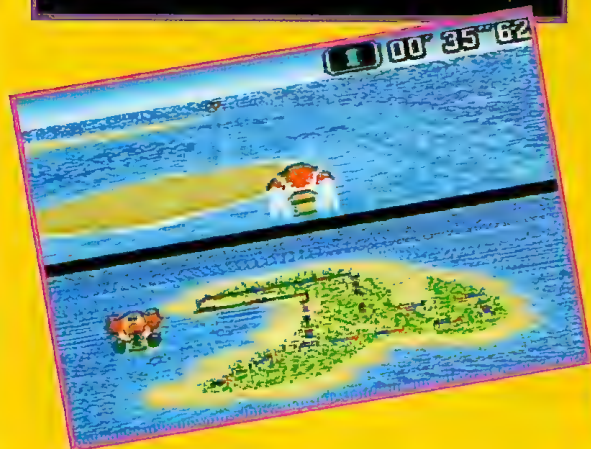
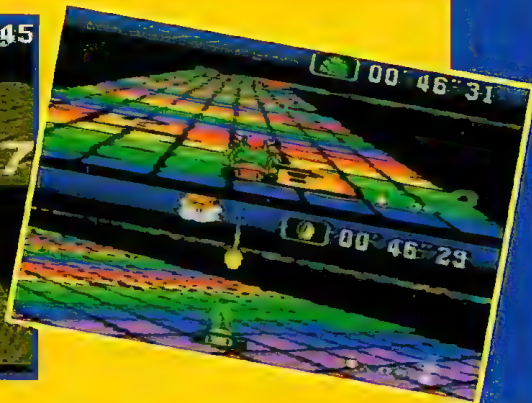
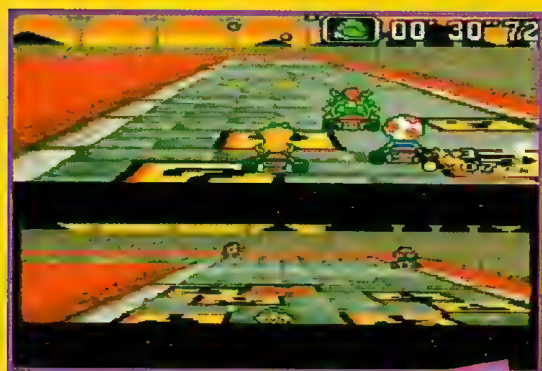
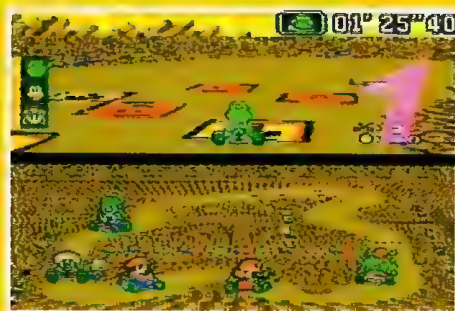
# S U P E R



# SO MO



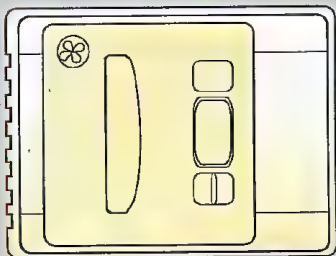
# R M A R I O K A R T



# OTORIZADO



# SUPER NINTENDO



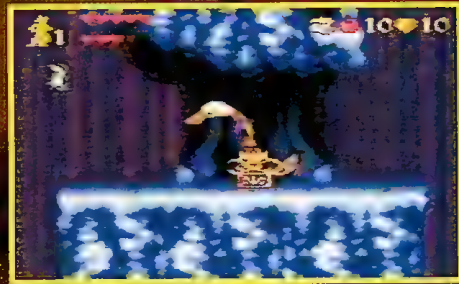
Pasarela:  
**ALADDIN**  
Consola:  
**SUPER NINTENDO.**  
Compañía: **CAPCOM**  
Distribuidor: **NINTENDO.**  
N. Fases: 8  
N. Jugadores: 1

**U**n par de meses después del lanzamiento de "Aladdin" para Mega Drive, llega también por fin a nuestra Super Nintendo una versión del ya clásico de Disney. Avalado en esta ocasión por el sello de CAPCOM, Aladino se presenta en nuestra consola acompañado de un despliegue de medios espectacular... es decir en el más puro estilo Disney.

# A L A D D I N



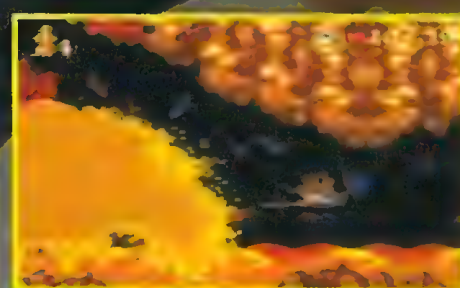
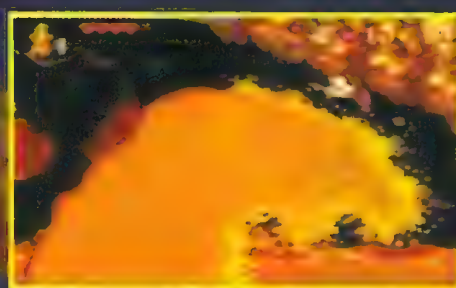
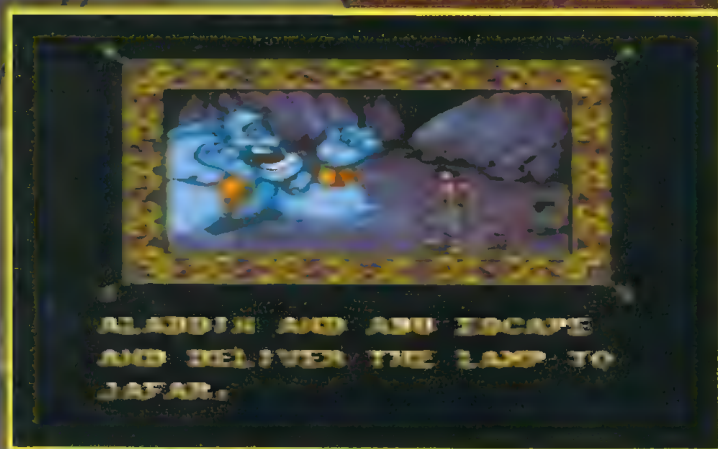
Aladino, la auténtica estrella de estas navidades, está por fin entre nosotros. Capcom, experta en versionar para nuestras



# UN JUEGO



consolas los mejores personajes y filmes de Disney, nos ha preparado un cartucho en el que el colorido y la perfección de las animaciones (al igual que los de su hermana mayor, la película) son realmente fascinantes. Lo increíble de todo esto es que Capcom cada vez nos sorprende un poquito más (y de forma positiva, por supuesto). Desde las primeras colaboraciones Disney-Capcom, la calidad ha sido la palabra que mejor calificaba a sus productos. Pero no sólo eso, desde entonces, la espectacularidad de sus productos ha ido "in crescendo", llegando a un punto límite con este "Aladdin" en el que han podido incluir la mismísima banda sonora de la película original. Toda una maravilla en definitiva.



# GENIAL







## LA HISTORIA

Todos conocéis el argumento de esta épica historia (sobre todo los que ya hayais tenido la oportunidad de visionar el citado film), aunque no esté de más recordaros que vuestra misión será acabar con el malvado Visir que desterró a Aladino, para lo cual cuentas con la ayuda, del genio de la lámpara maravillosa. Rescatar a Jasmine tras una primera y trepidante fase en los suburbios de la ciudad será el primer contratiempo que nuestro héroe encontrará en su intrincado camino. Después, cálidas grutas inundadas de lava, paseos por el maravilloso mundo del Genio de la lámpara, un reconfortante y tranquilo paseo de enamorados, calabozos y, como no, el castillo del Gran Visir, serán, entre otros, los acogedores lugares que debemos recorrer.

## LOS ENEMIGOS

Para acabar con ellos podemos utilizar dos sistemas diferentes, uno más convencional y el otro, totalmente original. El primero de ellos, lanzar manzanas, cuenta con el inconveniente de tener que recoger la munición, el





JUST WHEN THINGS ARE GOING GREAT FOR ALADDIN, IAGO STEALS THE LAMP!



USING ONE OF HIS THREE WISHES, ALADDIN HAS THE GENIE TURN HIM INTO A



segundo, mucho más práctico, consiste en saltar sobre nuestros enemigos describiendo una perfecta pirueta. Las dos, por supuesto, igual de eficientes. Los enemigos con que os toparéis van desde el mirón que asoma por la ventana hasta el mismísimo Visir, entre ellos, matones, arqueros, pajarillos, murciélagos, ríos de lava, etc. Lo que en definitiva conocemos como variedad.

Por último, sabiendo de las dificultades que pasaremos para acabar con este cartucho, los señores de Capcom han tenido la brillante idea de incluir unas interesantes fases de bonus (a las que accederemos si previamente hemos recogido el escarabajo de oro) y en las que podremos conseguir vidas, energía, continuaciones y alguna que otra cosa "genial" (¡sooootresitaaaa!).



## LA CANCION DE AMOR



Al son que marcan las notas del tema de amor (tema central de la película) debemos recorrer, junto a nuestra amada, los cielos de Arabia, en la fase más tranquila del juego. Sin enemigos. Tan solo tú y tu chica. Todo un auténtico detallazo de sus programadores.







### LOS JARRONES

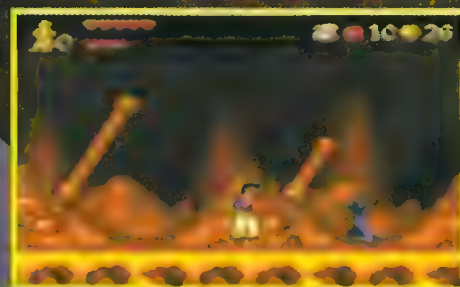
De sus interior se liberarán los más extraños objetos (cuando sea golpeado) Suculenta energía y vidas extras serán algunas de las cosas que puedas encontrar en su interior. Desde ya te recuerdo que su uso va a ser indispensable.



### SUPERANDO LO INSUPERABLE

Asombrados nos quedamos todos cuando conectamos a nuestra consola la primera versión que recibimos de este cartucho. Ver como se mueven los personajes por la pantalla (con animaciones que superan incluso a las del legendario "Prince of Persia"), con el colorido que tan sólo los señores de Capcom saben utilizar tan genialmente, es una auténtica "pasada".

La música, por supuesto, es un caso a parte. La genial banda sonora de Howard Ashman y Alan Menken está aquí, en este cartucho, con un toque electrónico que queda inusualmente bien. Todos los aficionados a las bandas sonoras que hayan disfrutado con la de "Aladdin" tendrán



una continuación en este cartucho. Un aspecto, en definitiva, que mantiene el altísimo nivel que hemos observado, en general, en todo el resto del juego. Pocas palabras más podrían explicarte lo que es esto. Sencillamente, cómpratelo.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

### VALORACION





**PARA  
SUPER  
NINTENDO**



QS-160

### **SUPERCON 2**

- Pad de control de 8 direcciones
- 6 botones
- Selector de turbo fuego de 2 velocidades
- Función de movimiento lento



QS-184

### **INVADER 2**

- Pad de control de 8 direcciones
- Control turbo independiente para cada botón de fuego
- Función de movimiento lento
- Función AUTO FUEGO con manos libres



QS-197

### **PYTHON 2B**

- Selector de turbo fuego para los botones A, B, X e Y
- Función de movimiento lento
- Cable de + de 2'5 metros



QS-186

### **CONQUEROR 2**

- Joystick programable
- Pad de botones con rotación de 270°
- Control turbo fuego independiente para cada botón
- Función auto fuego con manos libres y movimiento lento
- Microswitches incorporados



QS-190

### **MAVERICK 2B**

- Selector de turbo fuego para los botones A, B, X e Y
- Función de movimiento lento
- Diseño especial para arcades



**DISTRIBUIDOR  
OFICIAL**

**PRO-IN**

**PARA  
NINTENDO**



QS-128N

### **MAVERICK 2**

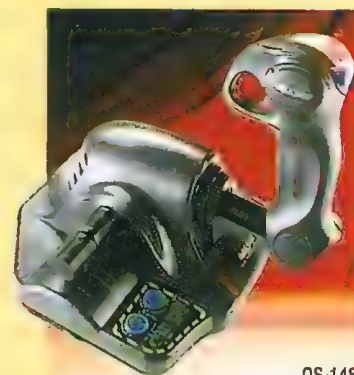
- Diseño especial para arcades
- Función de movimiento lento
- Selector de jugador 1 / jugador 2
- Dos conectores de 7 pin
- Turbo fuego



QS-130N

### **PYTHON 2**

- Diseño ergonómico
- Botones de start y selección separados
- Turbo fuego



QS-148

### **INTRUDER 2**

- Mando omnidireccional
- 2 turbo fuegos independientes con 2 velocidades
- Microswitches incorporados
- Función de movimiento lento

**Más de 30.000.000  
de Joysticks vendidos  
en todo el mundo**

**Nº 1  
Mundial**

**PRO-IN**

VELAZQUEZ 10 5º DCHA.  
TELEF 576 22 08/576 22 09  
FAX 577 90 84  
28001 MADRID



# MEGA DRIVE



Pasarela: FIFA  
INTERNATIONAL SOCCER  
Consola: MEGA DRIVE  
Compañía: EA SPORTS  
Distribuidor: SEGA  
N. Jugadores: 1 a 4

**D**esde aquellos tiempos en que el clásico «Match Day» apareció para Spectrum, ningún programa o cartucho de fútbol había vuelto a lograr engancharme tanto como lo ha conseguido este «EA Soccer». No es de extrañar. El juego que nos ocupa es, con diferencia, el mejor cartucho de fútbol que jamás se ha hecho, tanto en consola, ordenador o coin-op.

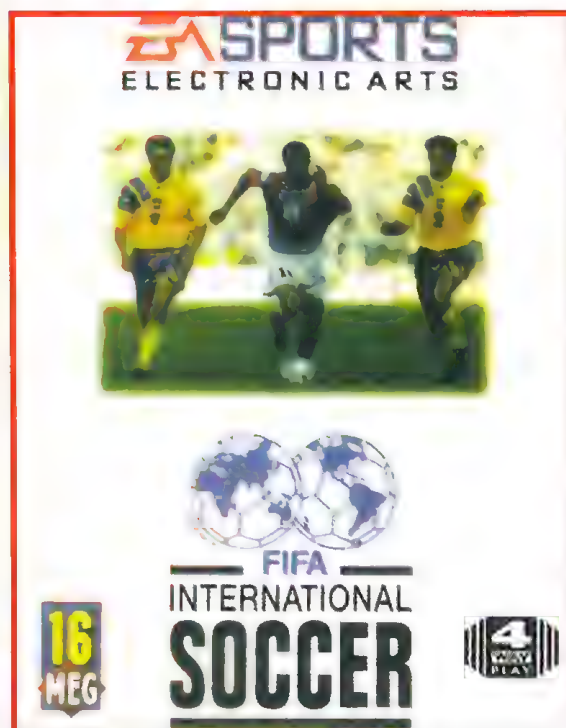
# FIFA INTERN

EA Sports está consiguiendo lo que nadie había logrado hasta ahora: crear los mejores y más perfectos juegos deportivos que podamos imaginar. La sorpresa llegó en su día con un título que, aun abordando un deporte tan poco popular en nuestro país como es el fútbol americano, consiguió encumbrarse en lo más alto de las principales listas de éxitos del país. Su nombre era «John Madden Football», título que disfrutó de varias ediciones anuales



## TÁCTICAS

Elegir la alineación, táctica y colocación de nuestros jugadores será extremadamente fácil con la ayuda de estos útiles y vistosos menús. La elección de un sistema ultra-defensivo o super-ofensivo puede decantar la balanza hacia un lado u otro. En definitiva, juega a ser Benito Floro.



más. Después, EA Hockey que, junto con College Football sirvió de puente entre el primer gran éxito de la compañía y el juego que nos ocupa. Cartucho que, desde ya, te aseguro se convertirá en el mayor éxito de ventas, por lo menos en este país.

## MUCHA ORIGINALIDAD

Para crear un buen juego de fútbol era imprescindible



# ATIONAL SOCCER

## EL MUNDIAL EN TU CASA

### ESPAÑOL

Teniendo en cuenta que España es una de las más



importantes potencias futbolísticas del mundo, no es de extrañar que los señores de EA Sports decidiesen incluir el castellano entre las lenguas que en este cartucho podremos elegir. Con esta opción, los comentarios del

especialista de turno o las estadísticas pre y post-partido serán totalmente diferentes.

conseguir una perspectiva que permitiese tener una visión tridimensional del campo (nunca me he explicado como a la gente le pueden gustar los juegos de fútbol en perspectiva bidimensional). De hecho, la

representación isométrica había dado muy buenos resultados en su día («Goal» de Nintendo), permitiendo además una insuperable presentación gráfica. Llegamos al apartado de animaciones: saques de

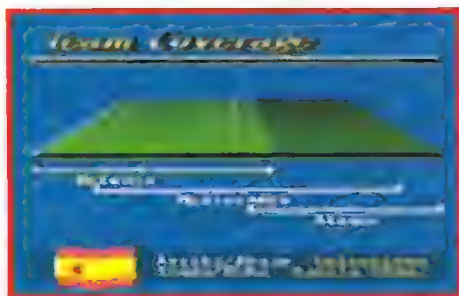


banda, lanzamientos de córner, saques de puerta, faltas y, sobre todo, remates a puerta, son algunas de las indispensables armas que un juego de este género necesita. Todas están aquí, todas y más. Escalofriantes entradas con la plantilla por delante, preciosos remates de chilena, imponentes gestos del colegiado, espectaculares cabezazos, meteóricos lanzamientos desde 50 metros y un sinfín de acciones más





como para llenar un genial cartucho de 16 megas.



### ESTO ES... FUTBOL

Un juego de fútbol no es sólo gráficos y animaciones. Un juego de fútbol es, ante todo, eso... un juego. Poder crear jugadas espectaculares es algo indispensable, lanzar desde 40 metros, meter pases en profundidad, lanzar faltas con barrera, provocar penaltis y correr detrás



del arbitro cuando este te pite un injusto fuera de juego son algunas de las cosas que marcan la diferencia entre este y otros cartuchos. Por último, las más modernas normas de la International Board se dan cita aquí con algunas mucho más antiguas (aunque algo olvidadas). La cesión al portero con el pie no esta permitida, mientras que el fuera de juego se nos presenta como una posibilidad más (podemos elegir si estos serán señalizados o no). Penaltis, faltas, córners, expulsiones, tarjetas, cambios y un largo etcétera de reglas, a cada cual más innovadora.

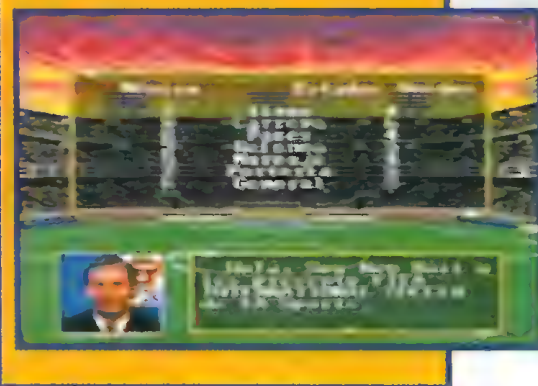


### ESTO ES... EA SPORTS

Comentados todos los aspectos importantes del juego, tan sólo nos queda esperar que los Reyes Magos sean buenos contigo este año y te regalen este magnífico «FIFA International Soccer». Quedarte enganchado a este juego no será nada complicado, por ello te recomendamos que a partir de ahora organices mejor tu tiempo libre y de trabajo. Sin un buen control, el juego te puede absorber totalmente. Un cartucho, en definitiva, que te trasladará al magnífico mundo del deporte rey.

### A LO ROBINSON

Como si de una retransmisión televisiva se tratase, el comentarista de turno aparecerá para aportarnos una pequeña introducción al partido. Un par de estadísticas más completarán el paso previo a la elección de tácticas y sorteo de campos.



Ya no te será necesario desplazarte a ningún estadio para poder escuchar a cien mil personas gritando y cantando; tan sólo deberás conectar este juego a tu Mega Drive y dejar que el ambiente y las jugadas espectaculares te hagan vibrar como lo han hecho conmigo. Lo mejor de lo mejor.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.

● ● ● ● ● ● ● "MAY".

### A DOMDAZO LIMPIO

Lo que veis en la pantalla que acompaña a este texto es la consecuencia de un impresionante lanzamiento desde cuarenta metros. Lanzar faltas como Hierro o como Koeman no será ningún problema con la ayuda de este juego.





¡El más voraz,  
el más furioso...  
el más diablo  
de TazMania!



T•HQ International



**GAME BOY** **ENTERTAINMENT SYSTEM**  
PAL VERSION

TAZ, MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT © OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, L.P. © 1993  
T•HQ INTERNATIONAL IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC. © 1993  
NINTENDO, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, THE NINTENDO PRODUCE SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

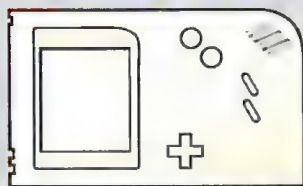
Su padre, su hermana Molly y el pequeño Jake se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados... ¡y el rescate sólo depende de TAZ!

Juega con TAZ-MANIA y lleva a tu joven héroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita terribles obstáculos y también a tus terribles enemigos.

DROSOFT México S. de RL. Av. 280 y 4 Ma. del T. 91/429 56 35 E. 91/429 57 40  
SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61



# GAME BOY



Pasarela:  
**DANIEL EL TRAVIESO**  
Consola: **GAME BOY.**  
Compañía: **OCEAN.**  
Distribuidor: **NINTENDO.**  
N. Jugadores: **1**

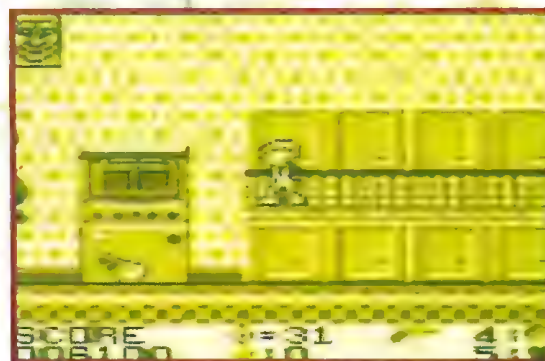
**A** la versión para Super Nintendo de esta simpática película va unida, como siempre, una versión Game Boy que va a dejar contentos a esa gran "minoría" que son los usuarios de las portátiles. Si todas las versiones son así, bienvenidas sean.

# DANIEL



Si tuviste la oportunidad de disfrutar con la versión Super Nintendo de este juego, estás de enhorabuena, la adaptación para tu Game Boy es, salvando las diferencias obvias, tan buena como esta. Esto, obviamente, no es de extrañar.

Con la experiencia que Ocean tiene en hacer versiones de films de éxito, lo lógico era que esta nueva adaptación saliese tan buena como las anteriores.



# TRAVESURAS



¿El secreto de su éxito? Bueno, es sencillo, facilidad de manejo, buenos gráficos, mejores animaciones y un sistema de juego que enganche al LCD.

Es la tarjeta de presentación de una compañía que ya nos tiene acostumbrados a lo mejor (cosa poco habitual).

## DE TRAVESURAS

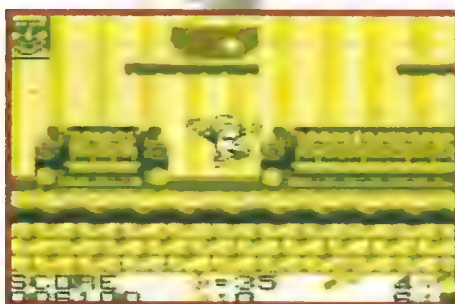
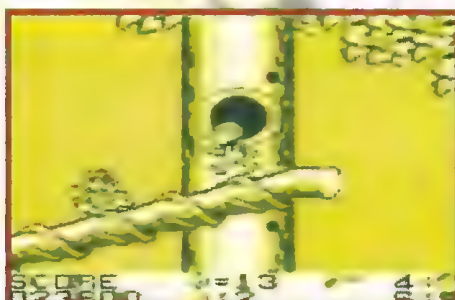
Aunque de hecho se pudiese pensar lo contrario, en este juego no debemos hacer



# EL TRAVIESO

más travesuras de las que se puedan hacer en cualquier otro arcade. Debemos limitarnos a recorrer los distintos niveles (la casa del Sr. Wilson, el parque, etc.) y realizar el trabajo que se nos encomienda al comienzo de cada nivel (en el primero es algo tan sencillo como buscar las llaves de la casa para escapar de esta por la puerta).

Daniel, aparte de poseer un potente salto tendrá, además, la oportunidad de practicar tiro con su tirachinas, algo

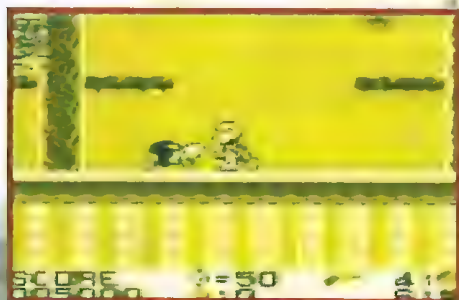
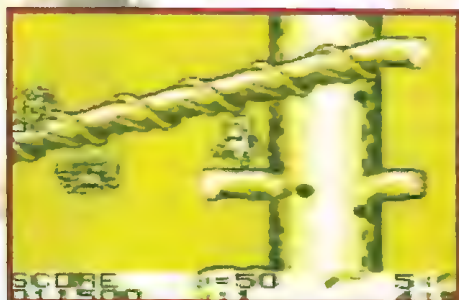


## NUESTRA OPINION

Como has podido comprobar, el cartucho en cuestión no aporta nada nuevo a este loco mundo de los videojuegos. Nada, excepto una cosa: adicción. Adicción a tope en un cartucho que, como ya te hemos comentado, se apoya en unos muy buenos niveles técnicos, además de utilizar el nombre de un simpático (para algunos) y conocido personaje de cómic como es Daniel el Travieso.



## PORTATILES



tremendamente útil, teniendo en cuenta la gran cantidad de enemigos que pueden llegar a juntarse en la pantalla. Por lo demás, lo de siempre,

«ítemes» repartidos por todos los niveles, con vidas, energía y demás ayudas que en todo juego de este tipo debemos encontrar.

Ya sabes, si quieres realizar alguna que otra travesura, hazte con él. Además de pasártelo en grande, serás menos peligroso.

EDUARDO

MANOSTIJERAS



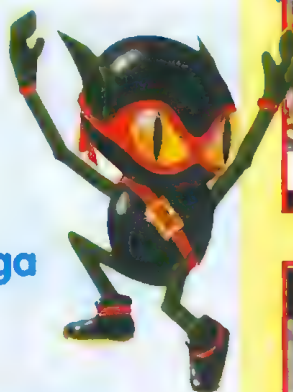


# MEGA DRIVE



Pasarela:  
ZOO L  
Consola: MEGA DRIVE.  
Compañía: GREMLIN.  
Distribuidor: SEGA.  
N. Jugadores: 1

**G**remlin y los «Chupa Chups» vuelven a la carga, esta vez en nuestra Mega Drive, con el ya archiconocido mosquito del antifaz Zool. Aunque pasase sin pena ni gloria por el resto de formatos, la excelente calidad que atesora esta versión para Mega Drive es una garantía de diversión que estamos muy poco acostumbrados a encontrar.



# ZOO L



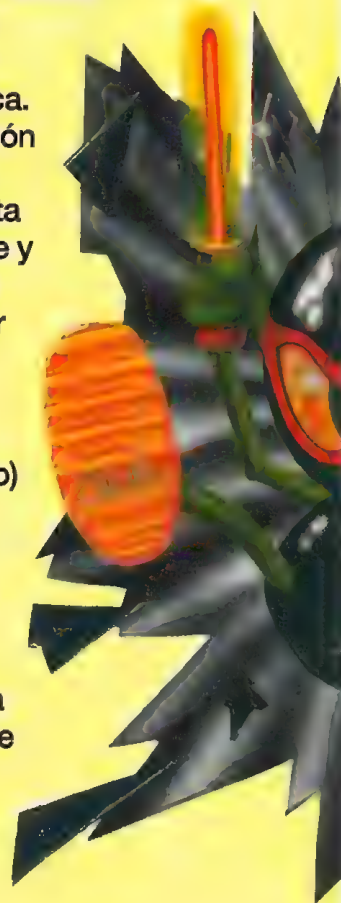
Zool, el mosquito de los Chupa Chups que apareció hace algún tiempo en un formato tan poco apropiado para los arcades como es el PC, vuelve a la carga en nuestra Mega



Drive con la pretensión de quitarse la espina clavada que le quedó tras su pequeño fracaso

con los compatibles. En esta ocasión la cosa ha cambiado considerablemente, la baja resolución que ofrece un PC en su modo de máximo colorido ha sido suplido por una resolución

mucho mayor que permite una mejor presentación gráfica. Además, la utilización de los magníficos scrolles que soporta nuestra Mega Drive y que un compatible nunca podría llegar a ofrecernos (sencillamente porque no está preparado para ello) marcan la diferencia entre dos formatos que, por mucho que me empeñe en estas líneas, nunca podrán compararse (cada uno está hecho para lo suyo). Pegadme un pequeño





# EL MOSQUITO DEL ANTIFAZ



tironcillo de orejas, si os parece.

## EL CLASICO ARCADE

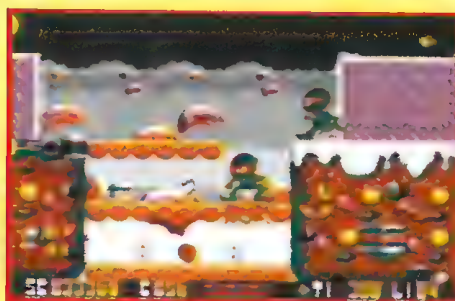
No es penséis, en cualquier caso, que aquí vais a encontrar un juego

absolutamente diferente a todo lo demás. Para nada, conformaros con un clásico arcade (al más puro estilo Sonic) en el que debéis recorrer los más dulces lugares (observad las pantallas) junto a

un rapidísimo, aunque también un tanto desconcertante, «scroll».

Con la única ayuda de su potente salto y su habilidad para escalar paredes con suma facilidad, debemos ir en busca de nuestro amigo (o enemigo) de final de fase. Aunque también

tengamos la posibilidad de lanzar pequeños proyectiles, la frenética actividad



que se respira en el ambiente nos va a obligar a correr como desesperados en busca de la salida. Así pues, de poco nos van a servir nuestros queridos proyectiles.

## LA CONFIRMACION

«Zool» para Mega Drive sirve como confirmación a un juego que en su día debía haber cosechado muchos más éxitos. No pensamos que en nuestra Mega Drive vaya a batir records de venta, pero su impecable realización gráfica y sonora se merece, por lo menos, el reconocimiento de todos los consoleros. Quizás no sea el arcade que



todos estamos esperando, pero cumple con su cometido a la perfección. Diviértete todo lo que quieras y más, aunque antes eso si, deberás acostumbrarte a su frenético scroll. Divertido.

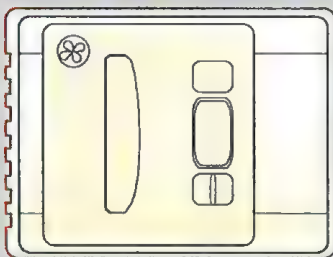


EDUARDO  
MANOSTIJERAS





# SUPER NINTENDO



Pasarela:  
GOOF TROOP  
Consola:  
SUPER NINTENDO.  
Compañía: CAPCOM  
Distribuidor: NINTENDO.  
N. Fases: 5  
N. Jugadores: 1 ó 2

**A**hora que estamos atravesando el más crudo de los inviernos que nuestras jóvenes mentes recuerdan, no está de más marcharnos de paseo al Caribe junto a nuestro amigo Goofy, en busca de las más tropicales y excitantes aventuras, en busca del tesoro de Spoonerville...

# G O O F T R O O P



Capcom vuelve a nuestra Super Nintendo de la mano de un nuevo personaje de la todopoderosa Walt Disney. En esta ocasión le ha tocado el turno al simpático Goofy, aquel maravilloso personaje que nos hizo disfrutar como enanos con el más



# CALOR TR



# R O O P



Detalles aparte, Capcom continua, de esta manera, su particular asociación con Disney, creando un cartucho en el que, como en sus anteriores títulos, predomina el colorido y las magníficas animaciones. Si hace ya algún tiempo que sientes la necesidad de encontrar un juego que te llene, no lo dudes, aquí vas a encontrar unas magníficas cualidades técnicas y un desarrollo que te enganchará por completo a tu consola, y en el que además deberás hacer uso de tu inteligencia.



desternillante corto animado de toda la historia: las famosas olimpiadas de Goofy.



# ROOPICAL



**DARRILES**

Para acabar con nuestros amigos los piratas no esta nada mal.

**GANCHO**

Evitar arroyos y profundos pozos con la ayuda de esta herramienta

no será una actividad excesivamente complicada.

**PALA**

Quizás encuentres objetos útiles con la ayuda de este

moderno artilugio. Si no sabéis como utilizarlo, buscar en la enciclopedia.

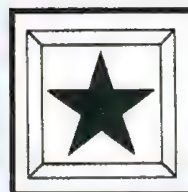
**TABLON**

Algún que otro puente en ruinas podremos encontrar en nuestro

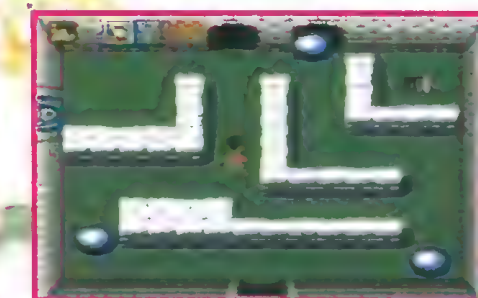
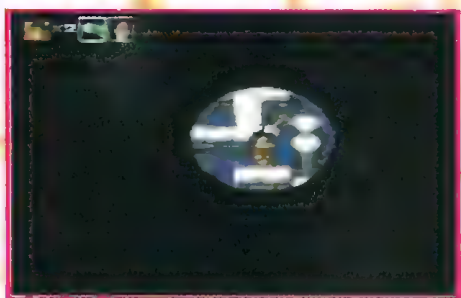
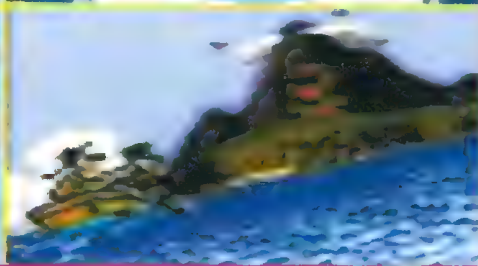
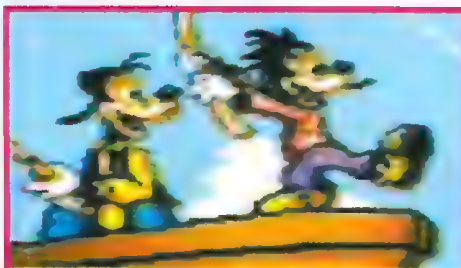
camino. Con la ayuda de este tablón, semejante obstáculo será ridículo.

**BLOQUE ESTRELLA**

Colocándolos en el lugar correcto podremos abrir las



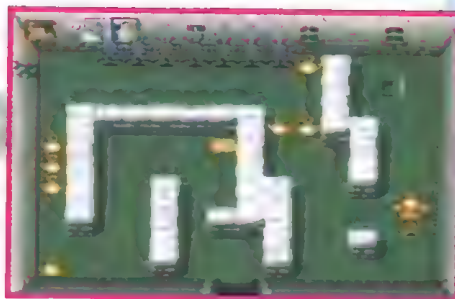
puertas del cielo. Bueno, y quizás de algún otro sitio más cercano.

**DE PUZZLES**

Abandonados a la suerte, en un mundo laberíntico y con la única ayuda de nuestras manos que pueden coger, dejar y empujar objetos, debemos plantearnos la forma de escapar de cada nivel. Para llevar esto a cabo, disponemos de los objetos que os comentamos aparte, con ellos, podremos construir puentes sobre caudalosos







rios, cavar para encontrar objetos imprescindibles, alumbrar oscuros pasadizos y un largo etc. que, como ya te hemos dicho, te comentamos aparte. Además de esto, para abrir ciertas puertas

necesitaremos de nuestro ingenio, colocando los bloques de estrella en los interruptores adecuados que, una vez activados, dejarán entrever la salida hacia un nuevo nivel.

## VELA



Como me imagino que ya habréis deducido, este artillugio (tan poco

conocido) sirve para iluminar los oscuros y tenebrosos lugares que tendréis que atravesar. ¡Me da corte tener que explicar estas cosas!

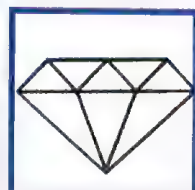
## CEREZAS



Con las cerezas, el nivel de energía de Goofy se incrementará

en una unidad. ¿A que estas esperando para recogerlas, hombre?

## DIAMANTES



Recógelos y podrás conseguir continuaciones extras o, lo

que es lo mismo, nuevas oportunidades para llevar a buen puerto tu aventura.

## CEREZAS Y PLATANOS



Con las cerezas, el nivel de energía de Goofy se incrementaba

en una unidad. Con los plátanos, este incremento será de dos unidades.





**LLAVE**

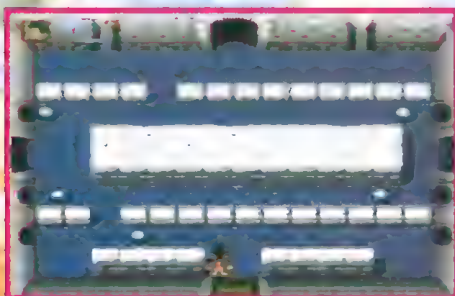
La pregunta del millón: ¿para que sirve este objeto? tic-tac-tic-tac.

¡¡¡ Tiempo!!! Para abrir la puerta... eso si, que se corresponda con esta llave, por supuesto.

**CAMPANA**

En ciertos momentos puede ser deseable que los piratas de

turno sepan en que lugar te encuentras. Agita la campana y tus deseos se harán realidad.



Por supuesto, los piratas de la isla Spoonerville no están muy contentos con tu presencia en la isla, por ello, se han puesto en alerta para intentar evitar, de la forma que sea, que un intruso como tú se lleve su ansiado tesoro.

**UN JUEGO GENIAL**

Como todas las producciones Capcom-Disney, este Goof Troop



se caracteriza por conseguir llevar a la pantalla de tu consola toda la simpatía y colorido de los personajes de Disney. Haciendo uso de una perspectiva tan extraña como en incontables veces utilizada, se nos permite tener un control total de la situación, permitiendo así que la adicción, aspecto muy trabajado en este cartucho, alcance cotas realmente asombrosas. Un auténtico juegoazo,



en definitiva, que sigue la norma impuesta desde siempre por los estudios Disney: calidad,



calidad y calidad. Desde luego, con Capcom, lo están consiguiendo. Diviértete con Goofy.

JUÁN CARLOS SANZ FDEZ.  
"MAY"





YA ESTA AQUI!!

UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!  
UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!  
DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!

NUEVA GENERACIÓN MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES

# FANTASTICK™

PAL VERSION

- AUTO/TURBO/LENTO
- SUPER BASE DE HIERRO NO DESLIZABLE
- EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
- CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES

LLAMANOS PARA PEDIR  
NUESTRO ULTIMO CATALOGO,  
INFORMES SEMANALES  
Y LISTAS DE PRECIOS!  
SIN  
COMPROMISO

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS EN ESPAÑA:

**SHINE STAR SA**

COMANDANTE BENITEZ, 29 B - 08028 BARCELONA  
TEL. 491 47 48 - 491 47 54, FAX 491 48 08



**LAMEE** Software, s.l.

OROPENDOLA, 26 BAJOS - 28025 MADRID  
TEL. 525 73 73 - 525 70 85, FAX 525 71 24

Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**

**GAMEBOY**

**GAME GEAR™**  
LOCOMOTIV SEGA GAME SYSTEM

**MEGA DRIVE**

Master System™

**MEGA-CD**



**VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS**

© SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

BRASIL 22, S.L.



# MEGA CD



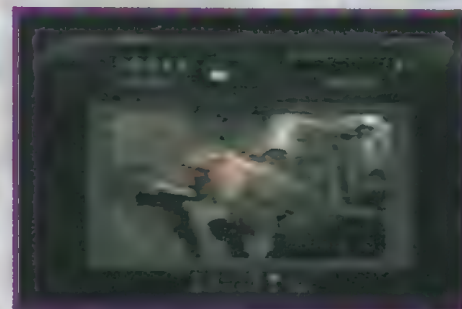
PASARELA: SEWER SHARK  
CONSOLA: MEGA CD  
COMPAÑIA:  
DIGITAL PICTURES / SONY  
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA  
N. JUGADORES: 1

**C**on este título queda demostrado que acabamos de entrar de lleno en una nueva y alucinante era para el videojuego. Con este título queda también claro que ya no es suficiente con tener unos buenos artistas gráficos; ahora, hacen falta buenos directores, buenos actores y los más sofisticados efectos especiales.



Atrás quedaron aquellos años en los que nuestro personaje protagonista era un amasijo de pixels creados a partir de la mano de un genial grafista. El cariz que ha tomado el mundo del videojuego en los últimos años y, sobre todo, las aun increíbles cantidades de dinero que este mueve, han permitido que casas como LucasArts (máximo exponente en creación de aventuras) gaste mas de un millón de dolares en cada una de sus superproducciones (Monkey Island II, Indiana Jones, etc.). Habéis oído bien, un millón de dólares (algo así como ciento treinta millones de pesetas), una cantidad que hasta hace muy poco no superaban muchas de las producciones cinematográficas de este nuestro querido país. Todo esto viene a cuento a raíz de la presentación de este cartucho. Actores reales, compositores, director de iluminación, especialistas en

# S E W E



efectos especiales y, por supuesto, un director, son algunas de las más de cien personas que han trabajado en este proyecto. Recrearse con la presentación de este cartucho es como estar viendo «La Guerra de las Galaxias» (título que más tarde saldrá de nuevo a escena por otros motivos).

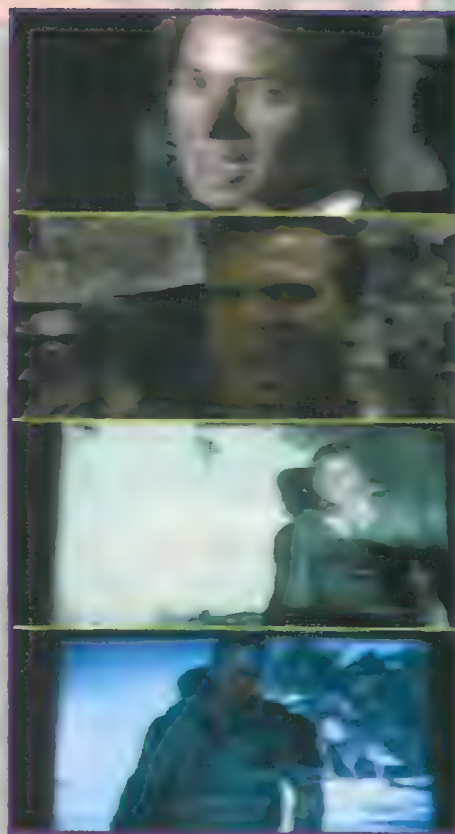
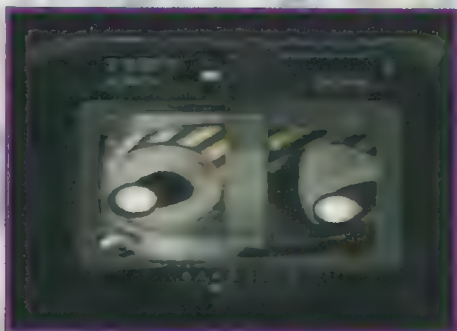
## CINCO MINUTOS DE EMOCION...

Cinco minutos de emoción es lo que nos espera tras introducir el CD en nuestra Mega Drive. Una chica, unas palabras, una foto, un hombre histérico, la descripción de la historia, la presentación de los personajes y el despegue a bordo de nuestra nave en unas secuencias que deberían pasar a la historia del videojuego por su perfección, su dramatismo y su magnífica banda sonora.

Una auténtica obra de arte



# R S H A R K



## EN LOS LIMITES DE LA REALIDAD

que debería ser nominada para los Oscars de este año.

### ...Y UNO DE DIVERSION

Por desgracia, una vez despeguemos a los mandos de nuestra nave lo único que nos quedará será aburrimiento y más aburrimiento. Conducir nuestra embarcación por unos estrechos túneles a

velocidades de vértigo es algo realmente espectacular (si además está tan bien hecho como lo está este), pero dedicarnos única y exclusivamente a destruir unas extrañas ratas y algún que otro murciélago con la ayuda de una desobediente mirilla no nos parece del todo divertido.

Estamos con el problema de siempre, mucha -pero mucha- espectacularidad y muy poca jugabilidad. Si este juego hubiese sido diferente en su desarrollo, habría sido una auténtica obra de arte, y quien sabe si hubiera alcanzado el título de uno de los «mejores juegos de la historia». Nos quedamos con la duda.

● ● ● ● ● Doctor Jones

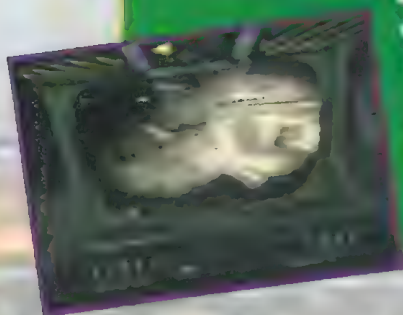
### ¡¡¡¡¡

¿Os suenan? ¿Se parecen a los de cierta película de finales de los 70? no os extrañéis, sus diseñadores

son los mismos que crearon aquellos

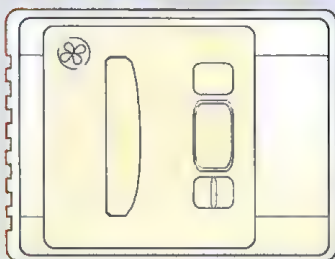
pasadizos por los

que se deslizaba el joven Skywalker con su *Ala-X* en busca de la destrucción de la estrella de la muerte. Curioso ¿No?





**SUPER  
NINTENDO**



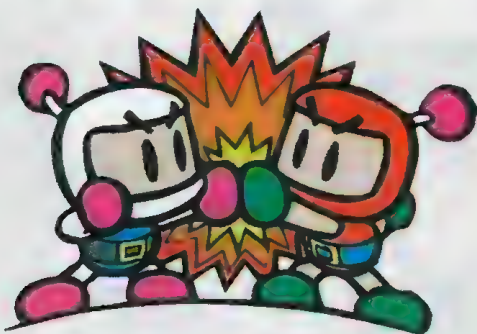
**PASARELA:**  
**SUPER BOMBERMAN**  
**CONSOLA:**  
**SUPER NINTENDO**  
**COMPañIA:**  
**HUDSON SOFT / SONY**  
**DISTRIBUIDOR:**  
**COLUMBIA**  
**N. JUGADORES: 1 a 4**

**S U P E R**



# A BOMBA

**M**uchos somos los que nos hemos dejado los dineros en esta máquina un viernes por la noche, mientras nuestras chicas nos miraban asombradas con un refresco en la mano. Un refresco que iba a ser el primero y casi el último, ya que todo nuestro potencial económico se iba a quedar en la dichosa máquina.



El protagonista del juego en cuestión no es otro que nuestro amigo Super Bomberman, un ex-artificiero de la policía Nacional cuya obsesión son las bombas. Hasta tal punto llega su obsesión por tan inofensivos artefactos, que ha decidido, junto a tres amigos más, encontrar al responsable de que los arbitrajes de fútbol en

este país sean tan malos (por mencionar un tema que parezca insolucionable). Para conseguirlo, deberá atravesar una cantidad casi infinita de niveles achicharrando a todo aquello que no nos demuestre excesiva confianza. Dividida en algo más de una decena de sub-fases, cada nivel de los seis que debemos recorrer posee sus propios





# B O M B E R M A N



enemigos (que por cierto, no son pocos) así como un gigantesco, horripilante y esqueroso enemigo de final de fase.

## LAS REGLAS

Para acabar con nuestros enemigos, contamos con un arsenal infinito de bombas

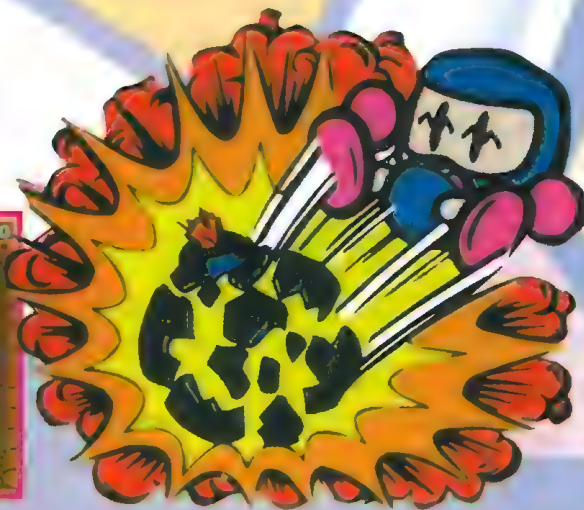


# LO LIMPIO

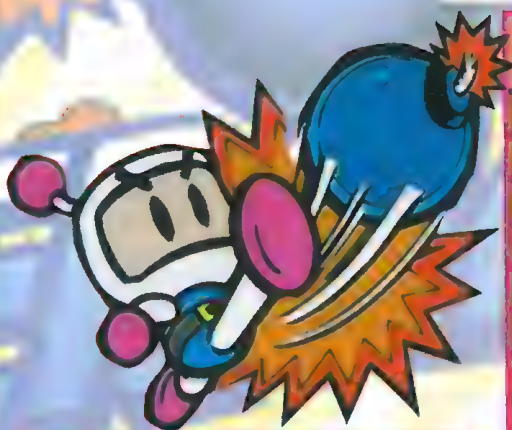


que podremos colocar en cualquier punto de la pantalla que, por supuesto, no esté ocupado. Una vez colocada la bomba, esta explotará en pocos segundos (ten mucho cuidado de no pararte cerca de ella), provocando que su onda expansiva destruya todo aquello que se encuentre pegado a esta (da

igual que este al norte, al sur, al este o al oeste de la bomba). En principio, tan sólo podemos colocar una bomba a la vez, al tiempo que la onda expansiva de nuestras bombas será muy pequeña. No te preocupes, durante todo el juego saldrán decenas de items (escondidos tras los bloques de obstáculos) que te proporcionarán, entre otras ventajas, la posibilidad de

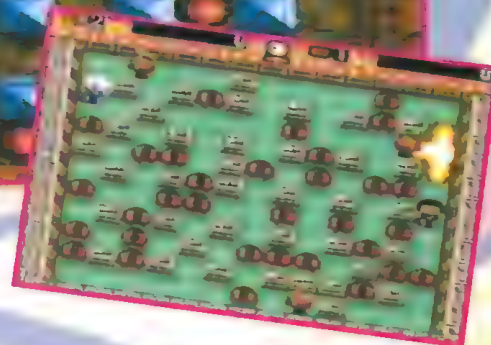






### HASTA 4 JUGADORES

Con la ayuda del Super Multitap (periférico que todavía no se encuentra disponible en España) podremos jugar hasta cuatro chiflados a la vez. Tan sólo es necesario conectar a este artefacto otros tantos control-pad y... a divertirse como nunca antes lo habíamos hecho.



colocar hasta diez bombas a la vez, una onda expansiva mayor e, incluso, una super-bomba que al explotar arrasará prácticamente con todo lo que se encuentre en la pantalla. Vamos, que como veis, el juego, en principio, promete, ¿no?

### RICO, RICO

Como diría el más famoso chief de todos los tiempos, este juego está «rico, rico». Partiendo de la base de que este cartucho es una versión para Super Nintendo de una super-adictiva máquina recreativa, y concluyendo con los magníficos y super-coloristas gráficos, los simpáticos personajes (tanto protagonistas como enemigos), las pegadizas músicas, los perfectos movimientos, las mejores animaciones, la hiper-adicción

que proporciona, el no tener que gastarte cinco duros cada vez que quieras jugar con él, el simpático muñeco que nos regalo Hudson Soft y... ¡la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez!, hacen de este cartucho una auténtica joya que, aunque sencillo en su concepto general, se porta como lo haría todo un super ventas. ¡Ojala él también lo sea!, así, la vida sería justa por una vez.

● ● ● Eduardo Manostijeras





# Bit a Bit

ACUDE A TU CITA  
MIÉRCOLES A LAS 19.00  
Y SÁBADOS A LAS 11.00



La primera revista televisada  
de videojuegos e informática

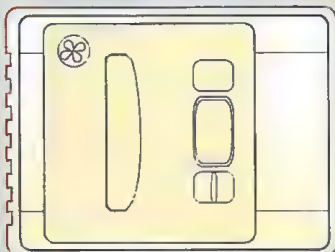
tve

2

A PARTIR DEL PRÓXIMO 10 DE NOVIEMBRE

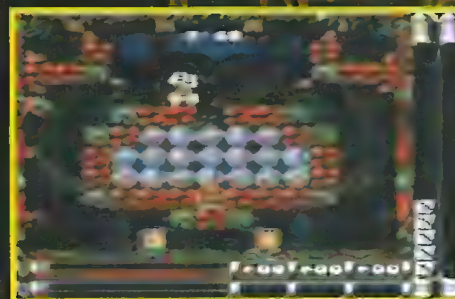
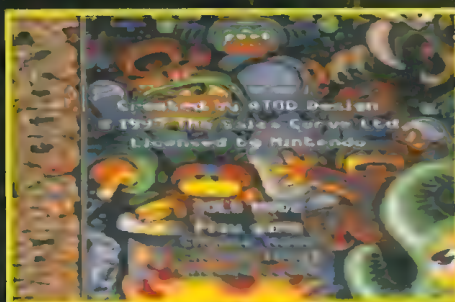


# SUPER NINTENDO

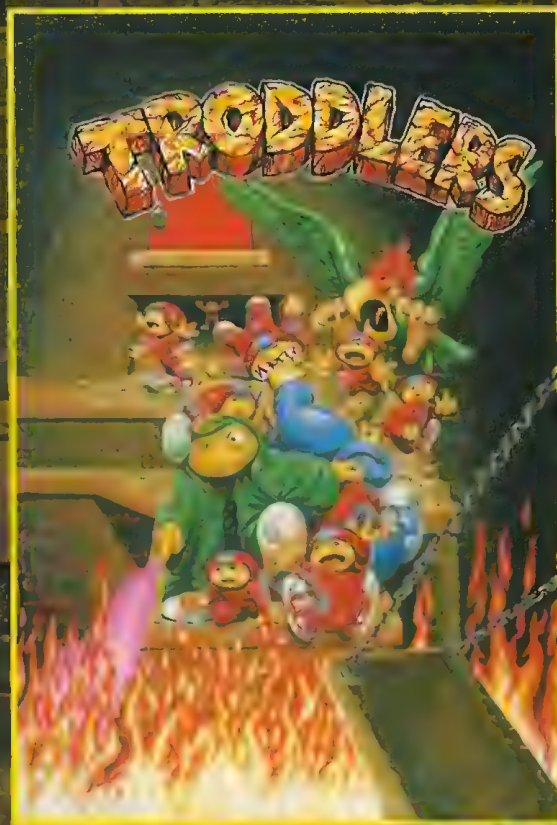


**Pasarela:**  
**TRODDLERS**  
**Consola:**  
**SUPER NINTENDO**  
**Compañía:** STORM  
**Distribuidor:** ARCADIA  
**N. Jugadores:** 1 ó 2

**A**unque el parecido de este juego con el ya clásico «Lemmings» sea más que asombroso, debemos reconocer que, por lo menos, ha introducido un sistema de juego original y a la vez bastante diferente. Lo suficiente para olvidarnos de odiosas comparaciones, y calificar a este cartucho como lo que es: un muy buen juego.



Storm vuelve a la carga con un cartucho que, de no ser por los antecedentes del mundo del videojuego, podría haber alcanzado un lugar de renombre en la ya dilatada historia del software. Que no sea así no es exactamente culpa suya, sino más bien de unos pequeños seres que se le adelantaron en el tiempo, cosechando todos los éxitos



posibles. Nos referimos, por supuesto, a los «Lemmings», título que casi se ve superado en esta ocasión por este «Troddlers» gracias, ante todo, a la continuidad y dinámica que este juego posee.

## SAIVA A LOS HUMANOS

Aunque no sabemos exactamente que son, si sabemos que llevan una llamativa escafandra y que su obsesión es salvar a los «estúpidos» humanos de una muerte más que segura. También sabemos que con la ayuda de sus potentes brazos pueden guardar los bloques de piedra que aparecen en la pantalla, los cuales podrán colocar posteriormente en cualquier zona de la pantalla (siempre y cuando esta esté a

# PEQUEÑOS Y



# TRODDLERS

su alcance). Bien, ahora sabemos lo que pueden y no pueden hacer pero, ¿cómo demonios salvan a los tristes humanos? Bueno, pues esta explicación tiene miga aunque, básicamente, podemos decir que los humanos (sorprendentemente parecidos a los Lemmings) se moverán continuamente por los bordes de los objetos y paredes, esto es, en una pantalla vacía, nuestro humano recorrería primero el suelo, después escalaría por la pared, continuaría por el techo y llegaría al punto de partida tras descender por la pared izquierda. Parece complicado de entender, pero en realidad es bastante sencillo (!).



## STORM Y SUS TRODDLERS

Ahora, tan sólo queda mover los bloques de piedra de un lado a otro para conseguir guiar hasta la puerta de salida al número de humanos que el ordenador nos ha indicado al principio. Esto es, más o menos, lo poco o mucho que debemos hacer en este original juego. Ambientado con una música realmente simpática y pegadiza,

debemos recorrer cerca de un centenar de niveles en busca de más y más humanos (en algunas fases nuestro objetivo será recoger simplemente gemas).

Queda todo dicho, si te gustaron los famosos «Lemmings» estás de enhorabuena, con

una presentación y realización tan magníficas como la de este cartucho es fácil divertirse. Si todos los juegos estuviesen igual de bien hechos que este, todo sería muy diferente. Excelente.

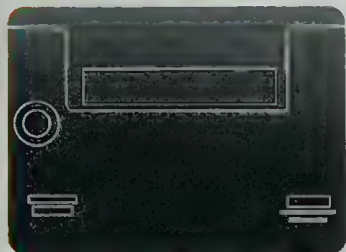
EDUARDO MANOSTIJERAS



# DIVERTIDOS





MASTER  
SYSTEM II

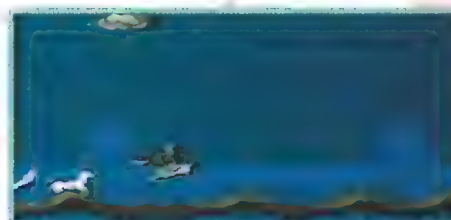
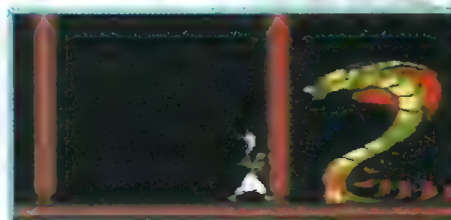
Pasarela:  
ALADINO  
Consola: MASTER SYSTEM  
Compañía: SEGA  
Distribuidor: SEGA.  
N. Fases: 7  
N. Jugadores: 1

**S**ega, tras el enorme éxito que aun sigue cosechando la versión Mega Drive de esta película, nos presenta, por fin, una magnífica adaptación para Master System caracterizada, principalmente, por sus sobresalientes gráficos, sonidos, animaciones y músicas.

## A L A D I N O



Aunque el último éxito de Walt Disney, «Aladdin», se presentase fuera de los Estados Unidos con un año de retraso, el mundillo del software ha preferido esperar ese tiempo y presentar en Europa la versión consolera de dicha película, ayudándose así del revuelo que el film está ahora provocando. Así pues, nos encontramos con un



UN GENIO II



## LA CIUDAD

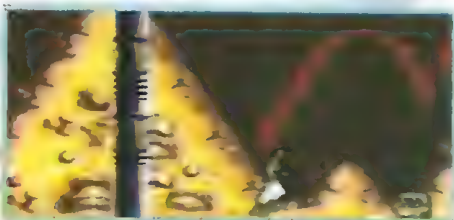
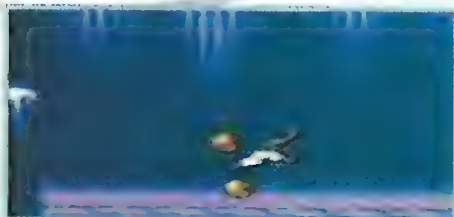


Aquí comenzará tu andadura por la tierra de las mil y una noches. Una carrera contra el reloj por las calles, dará paso a una espectacular fase en los tejados que te dejará con la boca abierta. Aquí, lo único que conseguiras, será perder a Jasmine.

## TU Y JASMINE



Este es el momento que estabas esperando. Tú y Jasmine solos, en la alfombra mágica, sobrevolando los cielos de la bella Arabia en busca de ese instante en el que por fin te decidas a... besarla. Ciertamente enternecedor.



producto mucho más acorde con el mercado europeo en el que la violencia y la dificultad se ven moderados de forma considerable (aunque, como es obvio, en un juego de Disney nunca encontremos esa violencia que tanto parece gustarle a los americanos), características que, unidas al acabado final del producto, nos dejarán con un dulce sabor de boca que toda

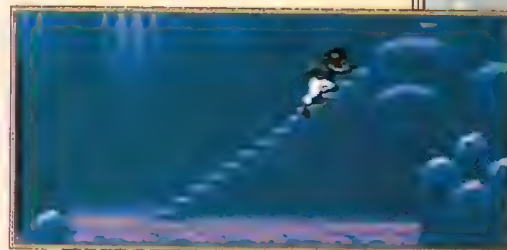
producción de la más importante fábrica de sueños se merece.

## EN LA PIEL DE ALI

Con juegos como este se puede comprobar que nuestra

## LA CUEVA

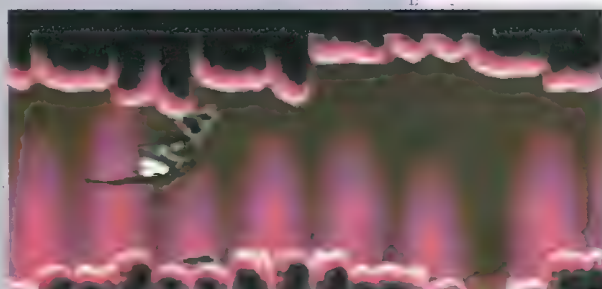
Interminables abismos, impresionantes tesoros y algún que otro río subterráneo son algunos de los obstáculos que te separan de tu primer paseo a «lomos» de la alfombra voladora.



# AMADO ALADINO



## LA ALFOMBRA



Un vertiginoso nivel, más parecido a una carrera de coches, en el que nuestra habilidad y reflejos serán un elemento importantísimo a tener en muy en cuenta. Al más mínimo fallo podrías dejarte la cabeza en alguna de las estalactitas que cuelgan del techo de la cueva.



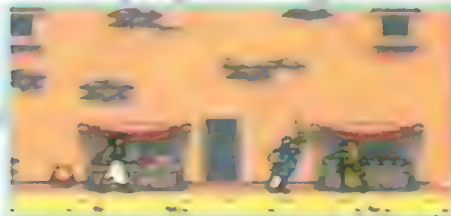
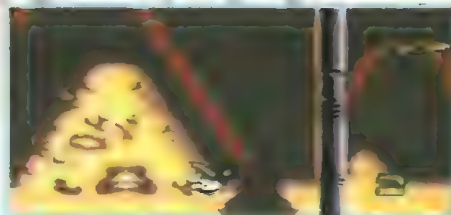
## EL PALACIO

Tu primera visita al palacio del Visir no tendrá otra utilidad que la de dejarte deslumbrado por la belleza del mismo. Con un poco de habilidad no deberías tener ningún problema para pasar con éxito hasta la siguiente y romántica fase...



Master System nunca quedará relegada al baúl de lo

recuerdos. Un arcade en toda regla que nos hará vibrar con siete fases en las que podremos encontrar de todo, desde carreras contra el reloj hasta

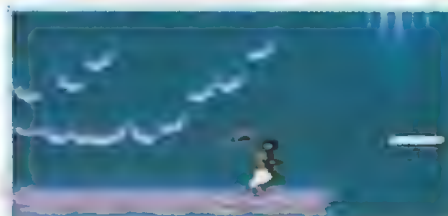
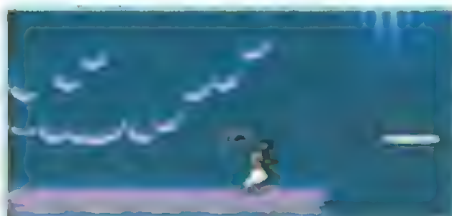
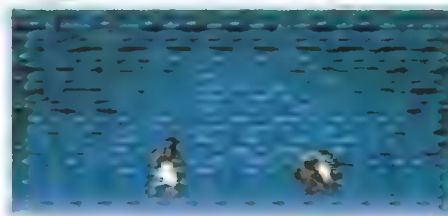


una épica lucha contra el mismísimo Visir, pasando, por supuesto, por la tranquila y «enamoradiza» fase

de la alfombra voladora. Todo ello de la mano de nuestro apuesto príncipe Ali, un príncipe un tanto limitado que tan sólo nos permitirá correr y saltar (aunque en ciertos momentos

de la aventura pueda llegar a lanzar alguna que otra piedrecita).

De las siete fases que debemos atravesar, tan sólo las dos primeras están divididas en varios escenarios. Dos subfases en el primer nivel con nuestra querida Jasmine y otras tres en el segundo nivel, esta vez con nuestro inseparable mono, nos separan de las cinco últimas





fases en las que la dificultad bajará muchos enteros.

### TU MASTER SYSTEM Y TU

Con juegos como este se alegra uno de poseer una Master System. Conseguir las magníficas animaciones que se han logrado con este cartucho no parece tarea fácil, aun así, sus programadores han recreado, con todo lujo de detalles, ese aspecto al que tanta importancia otorga la productora de animados. Como muestra, un botón: la sub-fase 1-2 en los tejados de la ciudad es de lo más espectacular que hemos visto en una Master System. Un efecto de profundidad en los edificios que te dejará con la boca abierta. Un juego, en definitiva, que

## EL PALACIO II

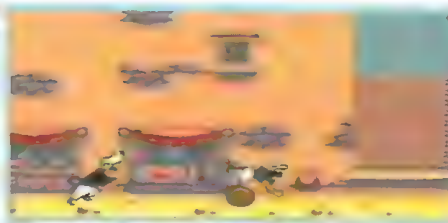
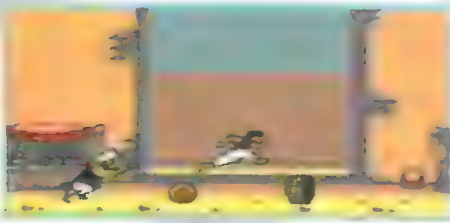
De vuelta a la acción, nos encontramos de nuevo en el palacio del Visir, aunque esta vez le tengamos delante de nuestras narices soportando la más poderosa magia que este es capaz de generar. Este es el último escollo a salvar antes de enfrentarnos por fin con...



ayudado por las magníficas músicas de la película (o un amago de estas) completa un

magnífico expediente en el que la nota final podría ser, perfectamente, un mayúsculo sobresaliente. Sólo para tu Master System.

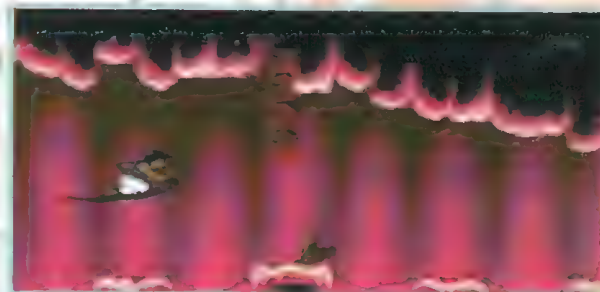
EDUARDO  
MANOSTIJERAS



## EL VISIR



Haciendo uso de su magia, este se transformará en una impresionante e inmensa cobra a la que debemos destruir. Yo todavía no lo he conseguido, pero tú, sabiendo lo que te ha costado llegar hasta aquí, no dejarás pasar tu oportunidad. Además, la vida de Jasmine está en juego.





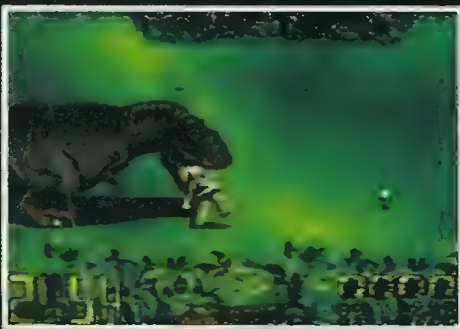
**¡¡PIDE TUS DINOSAURIOS  
GRATIS AL COMPRAR  
TU CARTUCHO  
DE SUPER NINTENDO!!**







TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.



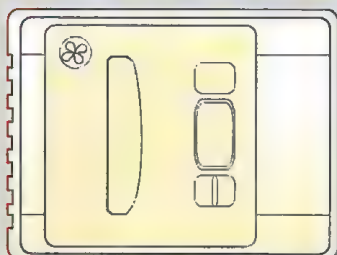
Arcadia  
software, s.a.

ocean

OK SUPER CONSOLAS



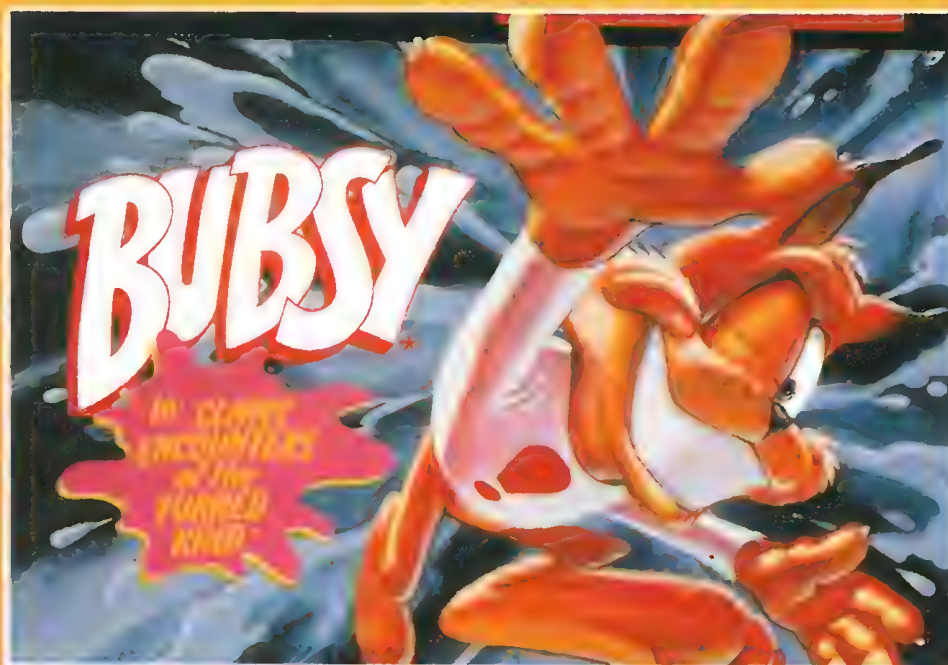
# SUPER NINTENDO



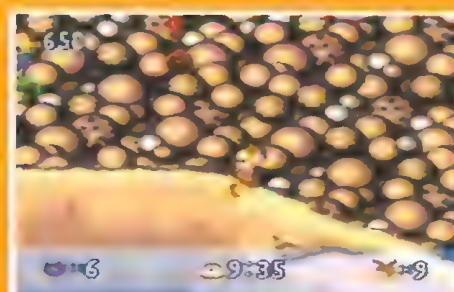
Pasarela: BUBSY  
(THE BOBCAT)  
Consola:  
SUPER NINTENDO.  
Compañía: ACCOLADE  
Distribuidor: NINTENDO.  
N. Fases: 16  
N. Jugadores: 1

**D**espúes de su brillante paso por la 16 bits de Sega, Bubsy, el gato más marchoso de todos los tiempos -con el debido permiso de nuestro idolatrado Garfield- llega ahora a la Super Nintendo para ofrecer lo mismo que hace ya algunos meses: ni más ni menos que 16 niveles repletos de acción, colorido, y sobre todo «marcha consolera» por un tubo... ¡Miauuuu!

# B U B S Y ( T



Son pocas, realmente muy pocas, las ocasiones en las que un personaje, nacido en principio tan sólo para servir como protagonista a un



simple videojuego, ha acabado por convertirse en toda una auténtica estrella. De ello pueden presumir prácticamente tan sólo Mario y Sonic, y ahora



# LAS SIETE V



# THE BOBCAT)



también Bubsy, cuya simpatía le ha labrado una enorme y cada vez más internacional fama. De hecho, en los Estados Unidos se está preparando una nueva serie de dibujos animados con

este divertido gato como protagonista, que esperamos algún día llegue también a nuestro país.

El secreto de Bubsy no es sin embargo nada del otro mundo, en realidad todo su éxito procede de algo en lo que los programadores y grafistas de

## WHY NOT A CAT CLASSIC?

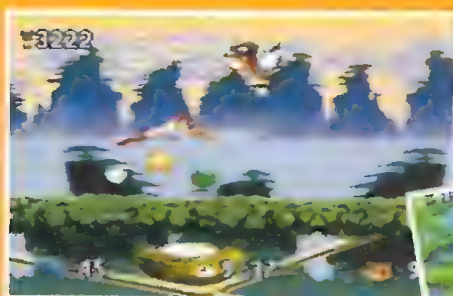
«Bubsy (The Bobcat)» es un cartucho que se basa en el éxito obtenido por juegos como los de la saga de Mario. Aunque ya es interminable el número de juegos que han utilizado este mismo sistema, debemos reconocer que unos lo imitan con mas clases

que otros.

En esta ocasión, los señores de Accolade han conseguido una magnífica

Armonía entre la nula originalidad del desarrollo y

Armonía entre la nula originalidad del desarrollo y



# VIDAS DEL GATO





eso sí, llegó solamente a ser un buen juego que destaca ligeramente sobre el resto. Eso no es todo, parte de la fama que se

podía haber ganado la va a perder a manos de otros lanzamientos tan importantes como Aladino o Street Fighter II Turbo. Y es que salir al mercado en estas fechas es muy, muy duro. En fin, lo dicho: buenos gráficos, buenas y

simpáticas animaciones y unas músicas increíblemente pegadizas. Te puede parecer bastante, pero yo esperaba un poquito más de esta versión Super Nintendo.

DOCTOR  
JONES

las magníficas cualidades técnicas generales. Esto se consigue creando unas animaciones tremendamente simpáticas (como las de nuestro gato, que gesticulará como un auténtico ser vivo), recreándonos la vista con unos escenarios realmente preciosos y deleitando nuestros oídos con unas músicas tan pegadizas como las canciones de Barrio Sésamo (interpretad esto en el buen sentido, por supuesto).

Si esto no te parece suficiente, te resultará grato saber que los diseñadores de este juego no se han conformado con seguir las guías de Mario al dedillo, por ello han incorporado todo tipo de efectos y nuevas situaciones que harán mucho más amena una buena partidita en una fría tarde de invierno.

**UNA ESTRELLA**

Bubsy nació para ser una estrella, y aunque no lo ha tenido fácil, lo ha logrado. Nació con la pretensión de ser una auténtica maravilla, y





# INFORMATICA FACIL

Todos los  
meses con  
un disco de  
3,5"

El apasionante mundo de  
la Informática  
en tus manos.

Cada mes  
podrás  
encontrar en  
sus páginas  
todo lo que  
necesitas para  
entrar  
definitivamente  
en el mundo  
del PC.

¡Por fin una  
revista que  
trata el mundo  
del ordenador  
a un nivel  
sencillo apto  
para cualquier  
usuario de PC!



F&G  
EDITORES

Pza. República de Ecuador, 2 - 28016 MADRID. Tno: (91) 457 94 24 Fax: (91) 458 18 76



# MEGA DRIVE



Pasarela:  
NHL HOCKEY'94  
Consola: MEGA DRIVE.  
Compañía: EA SPORTS  
Distribuidor: SEGA.  
N. Jugadores: 1 a 4



# LA HISTORIA NUNCA ACABA

**E**A Sports vuelve a las andadas con una nueva versión, idéntica a las anteriores, de NHL Hockey. Y es que en esta ocasión, no debemos engañarnos, este NHL Hockey '94 tan sólo incluye cuatro nuevas novedades, pero una de ellas, la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez, justifica de largo este lanzamiento.



Hace ya algunos añitos que la primera versión de este clásico juego de Hockey salió al mercado, y en su momento nos enganchó a todos por sus increíbles dotes para dejarnos literalmente pegados a la pantalla. Sin duda, la posibilidad de jugar al Hockey con todas sus reglas, así como hacerlo en un modo algo más



Arcade, en el que se nos permitía cometer muchas de las complicadas faltas de este juego, contribuyeron a su lanzamiento hacia los puestos de cabeza de las listas de éxitos. Hoy EA Sports, filial de Electronic Arts, nos sirve una versión de este clásico en el que no encontraremos grandes diferencias con sus



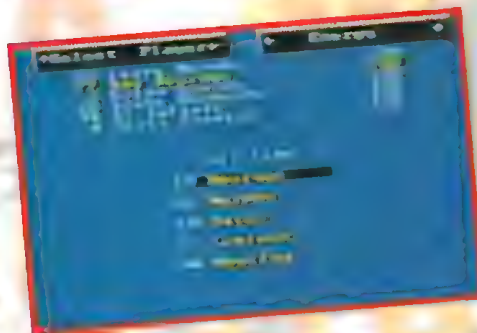
# NHL HOCKEY '94

predecesores, aunque no por ser pocas van a dejar de ser muy, muy interesantes.

## '93 VERSUS '94

¿Qué diferencias vamos a encontrar entre EAH '93 y EAH '94? bueno, eso es lo que vamos a tratar de explicarte a continuación.

Las novedades, eso es cierto, son pocas. Un mínimo



Pero queda algo, lo más importante, lo que conseguirá que te apartes por completo del mundo: el «Four Way Play», el revolucionario periférico, creado por EA Sports, que permite la participación simultánea de cuatro jugadores (dos contra dos, cuatro contra el ordenador, etc), una auténtica pasada que convertirá un simple partido de Hockey en una auténtica final europea (aunque los equipos sean americanos).

En definitiva, un cartucho que aparece en el mercado con la única pretensión de explotar un periférico realmente alucinante. Un cartucho que encandilará a los veteranos y que hará lo propio con los novatos. No te preocupes porque este sea un juego de Hockey, te aseguro que va a ser mucho más divertido que cualquier Arcade de los que bombardean el mercado.

EDUARDO

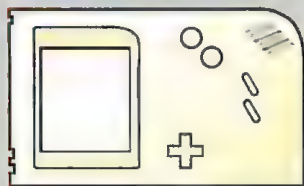
MANOSTIJERAS

incremento de velocidad en general, la posibilidad de controlar al propio portero uno mismo (algo que no te recomendamos), nuevas estrategias en ataque y defensa, más variedad en los tiros de campo, la inclusión de penaltis (muy divertido, por cierto) y la posibilidad de grabar nuestros campeonatos y ligas en el propio cartucho, son las únicas innovaciones que incorpora el juego en sí, una lista que puede parecer demasiado extensa para lo que estamos hablando, pero que no contribuye en nada al cambio de «look» del juego.





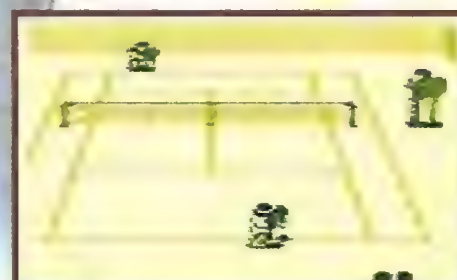
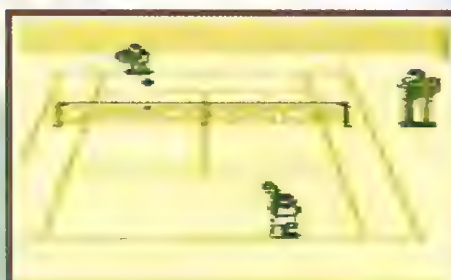
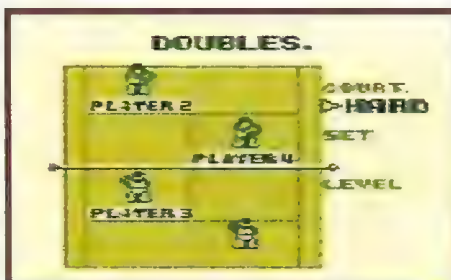
# GAME BOY



Pasarela:  
**TOP RANKING TENNIS**  
Consola: **GAME BOY**  
Compañía:

Distribuidor: **NINTENDO**  
N. Jugadores: 1

# T O P R A N

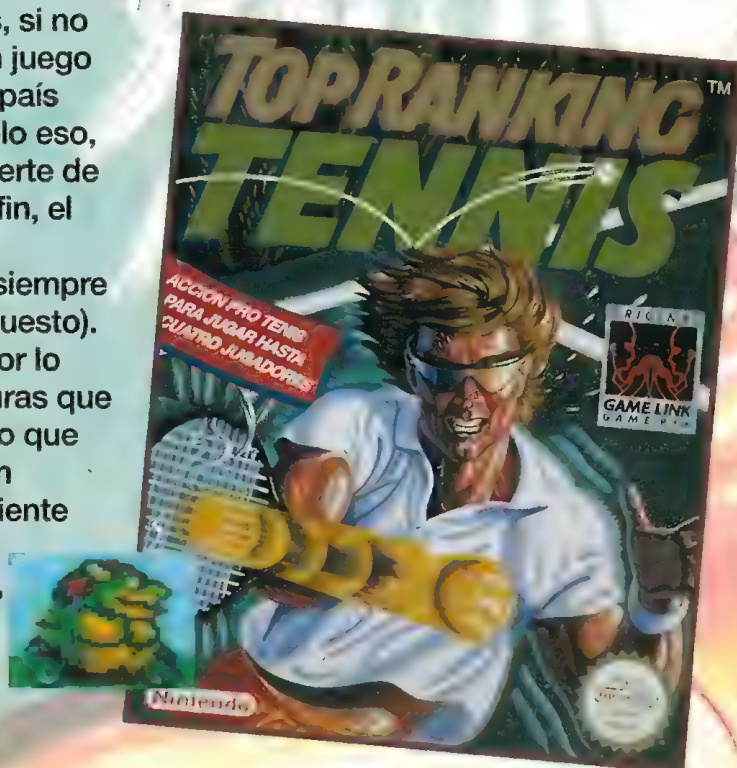


# A B O I

**P**or fin podemos disfrutar en nuestra Game Boy de un auténtico juego de tenis. Un juego con el que, al contrario de lo que parece esconderse tras unos gráficos algo mediocres, podremos sentir la tensión de una lucha en la que nuestro objetivo será auparnos a la primera posición del «Top Ranking Tennis».

Dejando de lado al clásico Tennis de Nintendo (que por cierto, tiene más años que la Sara Montiel), este «Top...» es de los pocos cartuchos, si no el único, que aborda un juego tan popular en nuestro país como es el tenis. No solo eso, además, tenemos la suerte de haber encontrado, por fin, el juego definitivo de este deporte (refiriéndonos siempre a la Game Boy, por supuesto). No os dejéis engañar por lo que muestran las capturas que os publicamos, es obvio que una buena presentación siempre es un gran aliciente (en ciertos casos, incluso imprescindible), pero hoy, aquí, en este cartucho, es lo de

menos. La adicción de este juego es tal que te impedirá atender otra cosa que no sea alcanzar el Nº1.





# K I N G T E N N I S

## DE BOTE EN BOTE

¿Qué es lo que hace que este juego sea tan alucinante? bueno, la cosa esta clara, un buen juego de tenis necesita de un movimiento tan real como la vida misma, y este,

## A JUGAR

No hace falta comentar nada más. Elige a tu jugador, el tipo de pista y sumérgete en la más dura de las competiciones. No desesperes si al principio no

«Match Point». Cuestión de nostalgia.

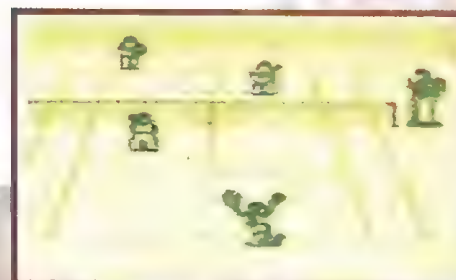
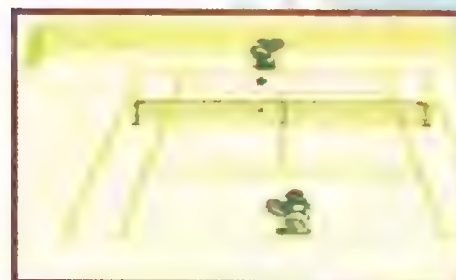
EDUARDO  
MANOSTIJERAS

# ¡E PRONTO

por supuesto, los tiene. Los jugadores no están muy logrados (tampoco lo estaban los del clásico Match Point de Spectrum y sigue siendo el mejor juego de tenis de la historia), pero resulta tan genialmente divertido lanzar la pelota de un lado a otro de la pista, controlando el efecto y el lugar al que queremos enviarlo con total precisión, que resulta realmente difícil no enamorarse de este cartucho a las primeras de cambio. A ello contribuye, en gran parte, el magnífico movimiento de la pelota. Real donde los haya, permitirá que esa precisión que antes te comentábamos se acrecente un tanto más.

consigues eliminar a tus contrincantes, en poco tiempo alcanzarás esos puestos intermedios que te permitan soñar con alcanzar, algún día no muy lejano, lo más alto de la clasificación. Este es, quizás, uno de los pocos fallos que se le puede encontrar a este cartucho; la dificultad en ciertos momentos se verá acrecentada más por tus fallos que por los aciertos de tu contrincante. Un poco fallo, en definitiva, que no influye para nada en nuestra ya conocida opinión: prepárate a jugar con el mejor juego de tenis que vas a poder encontrar en tu Game Boy... aunque el verdadero rey siga siendo

PLAYER'S DATA		
NAME	DENEY POND	
AGE	37	167cm
WEIGHT	167	167
STYLE	HARD HITTER	
SERVE TYPE	1ST FLAT	
	2ND TOP-SPIN	
LEVEL	SERVE	STRONG
SHOT A	(210km/h)	(140km/h)
SHOT B	(100)	(13.5sec)
HE SAYS COURT HARD		
SET 1		



SELECT # OF PLAYERS.
1-PLAYER.
2-PLAYERS.
PUSH START

SELECT MODE.
SINGLES MODE.
VS
DOUBLES MODE.
VS
PUSH START



# MEGA DRIVE



Pasarela:

WIZ & LIZ

Consola: MEGA DRIVE.

Compañía: PSYGNOSIS.

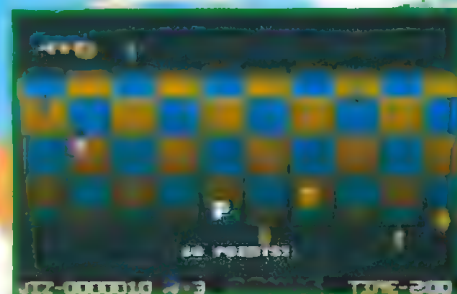
Distribuidor: COLUMBIA.

N. Jugadores: 1 ó 2

**H**e aquí uno de los juegos más divertidos que puedes encontrar ahora mismo en tu Mega Drive. Un par de magos chiflados recogiendo conejos y jugando a los más disparatados y clásicos juegos, en un cartucho en el que lo frenético de su desarrollo y la posibilidad de dos jugadores, sobresalen por encima de todo.



Cada vez estamos más convencidos de que Psygnosis se ha empeñado en crear los juegos más adictivos y divertidos de este mundo. Ya lo hizo en su día con los Lemmings y lo vuelve a hacer hoy con este Wiz & Liz, un juego que en el modo de dos jugadores te puede hacer pasar los momentos más inolvidables de tu vida (salvando las diferencias). Aunque su desarrollo pueda ser un tanto complicado, no por ello vamos a cesar en nuestro intento de explicarte que «trabajillos» debes llevar a cabo. Por último, y como fin a esta introducción, resaltar el hecho de que, al igual que los señores de Psygnosis están empeñados en hacer el juego más adictivo del



## LAS POCIMAS

En este caldero podréis preparar las más alucinantes pócimas que podáis imaginar. Recogiendo los ingredientes que os entregarán los conejos en cada una de las subfases, podréis crear esa pócima mágica que os abra la puerta hacia un mundo de juego en el que «Space Invaders», «Lemmings» y algún que otro pasatiempo más salgan a tu encuentro.



mundo, también parecen empeñados en dejarnos sin ojos. Los gráficos de nuestros personajes, para variar, son más pequeños que un Lemming (valga el chiste malo).

# EL DUO D



# W I Z & L I Z



## UNA DE CONEJO

La historia comienza cuando el pobre de Wiz mete la pata al preparar una de sus pocimas. Los pobres habitantes de la tierra en que viven (casi todos conejos) se verán afectados por tal despiste, produciéndose en ellos una extraña mutación (que no vemos por ningún lado) y a la que debemos afrontar con extrema rapidez.

Para acabar con dicho maleficio, lo primero que debemos hacer es recoger a todos los conejos del país, para ello, tan sólo debemos pasar por encima de ellos para que, además de pasar a formar parte de nuestra suculenta colección de conejos, nos aporten una imprescindible letra (o ítem) que nos servirá, entre



otras cosas, para completar la palabra que se nos adjudica al comienzo del nivel y que sirve como llave de la puerta hacia la siguiente fase. ¡Vaya, no parece que recoger conejos sea algo excesivamente divertido! Pues te equivocas, en los niveles siguientes se nos obligará a

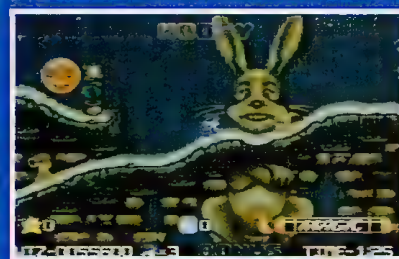
recoger determinados ingredientes (que también nos proporcionarán nuestros queridos animalitos) con los que podremos preparar alucinantes pocimas en la pantalla de Wiz & Liz.

## TANTO MONTA

Todo esto, aunque no quede excesivamente claro, es lo que debemos hacer en este juego. La suavidad y rapidez de sus movimientos, junto con la posibilidad de jugar dos a la vez, va a ser un factor muy importante a la hora de engancharse de lleno a la pantalla de tu consola. Cosas así son las que realmente nos gustan. Un sencillo sistema de juego, aderezado con unos gráficos, movimientos y, sobre

## LOS CONEJOS

De su interior saldrán letras, ingredientes y ayudas. La utilidad de las primeras ya la hemos comentado. Aparte, los ingredientes te servirán para crear pocimas y las ayudas para aumentar el contador de tiempo, vidas, etc.



todo, músicas realmente simpáticas y pegadizas. Psygnosis sigue demostrándonos claramente que, a la hora de poner en marcha el ingenio, son insuperables. Lo demostraron con sus míticos «Lemmings», nos volvieron a sorprender con «Puggsy» y ahora, por último, nos han enganchado con este «Wiz & Liz». Lo dicho, puro Psygnosis.

EDUARDO

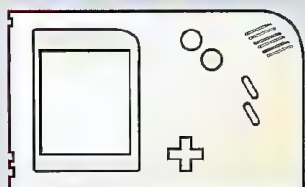
MANOSTIJERAS



# INAMIGO



# GAME BOY



Pasarela:  
**DARWING DUCK**  
Consola: GAME BOY.  
Compañía: CAPCOM  
Distribuidor: NINTENDO  
N. Jugadores: 1

**U**n nuevo personaje de la Disney hace acto de presencia en nuestra Game Boy, con un juego que puede fundirte de una vez por todas los fusibles. Es bueno, es divertido y además tiene un nivel de dificultad difícil pero no imposible. Una auténtica estrella que no está exenta de pequeñas críticas..

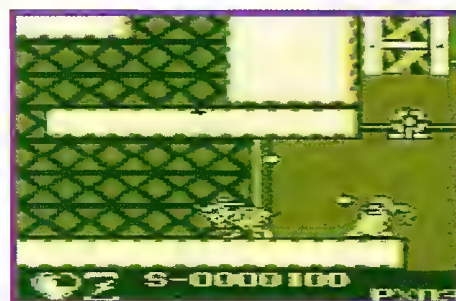


Cuando un juego como este llega a nuestra redacción, uno se siente un auténtico privilegiado por poder difundir una opinión tan positiva como esta, a la infinita cantidad de

# D A R I

están apareciendo para Game Boy, nunca está de más que una empresa como CAPCOM nos sirva un producto como este, además ya nos habían sorprendido anteriormente con

otros títulos en los que, de nuevo, los personajes de la Disney eran protagonistas. El secreto de su éxito está muy claro: una buena y agradable presentación en



# UNA DE G

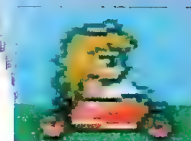


gente que todos los meses nos leen. Teniendo en cuenta la mediocridad de los productos que últimamente

general y una dinámica de juego que invita a invertir horas y horas en el juego (aunque esto no les guste



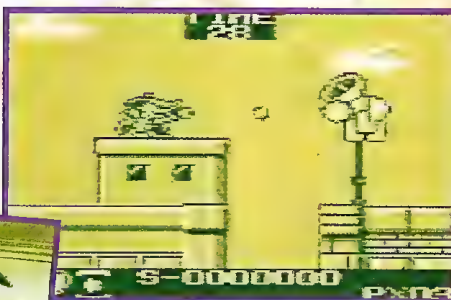
# K W I N G D U C K



excesivamente a vuestros queridos padres).

## IMITANDO A MEGAMAN

Si te gustaron los juegos de la serie «Megaman» estás de enhorabuena, el sistema utilizado en este Darkwing Duck difiere muy poco del que en su día utilizaron los clásicos de Nintendo. Basado en el mil veces utilizado sistema de plataformas, recorrer el nivel de izquierda a derecha o de arriba a abajo (según proceda en cada momento) disparando a nuestros enemigos mientras mantenemos el equilibrio a infinitas alturas no es algo que



## LINEA CAPCOM

Unos magníficos gráficos y una moderada dificultad son las principales tarjetas de presentación de un juego que ha nacido para saborear el éxito. Excelentes «scrolls», perfectas animaciones (que además responden perfectamente a nuestras ordenes) y las simpáticas músicas que todos los cartuchos de Capcom-Disney disponen es, a groso modo, todo lo que tiene este juego. Nada de impresionantes efectos especiales, nada extraños sistemas de juego, nada de complicados movimientos, nada, tan sólo lo justo. ¿Para que queremos más?

EDUARDO

MANOSTIJERAS

# ANGSTERS

hayamos aprendido a hacer ahora. Por último, activar determinadas «máquinas» resultará imprescindible en ciertos lugares en los que nuestro pato no de más de sí. Tras todo ello, el fiel enemigo de final de fase que nunca falta a su cita y... de vuelta a empezar en un nuevo nivel.





MASTER  
SYSTEM III

Pasarela:  
SUPER OFF ROAD

Consola:  
MASTER SYSTEM.

Compañía: VIRGIN

Distribuidor: SEGA

N. Fases: 24

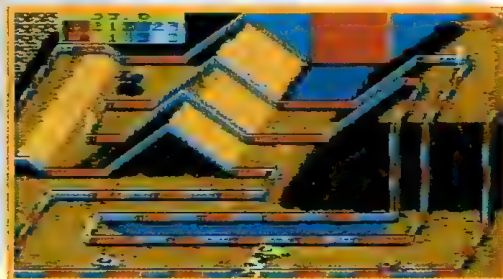
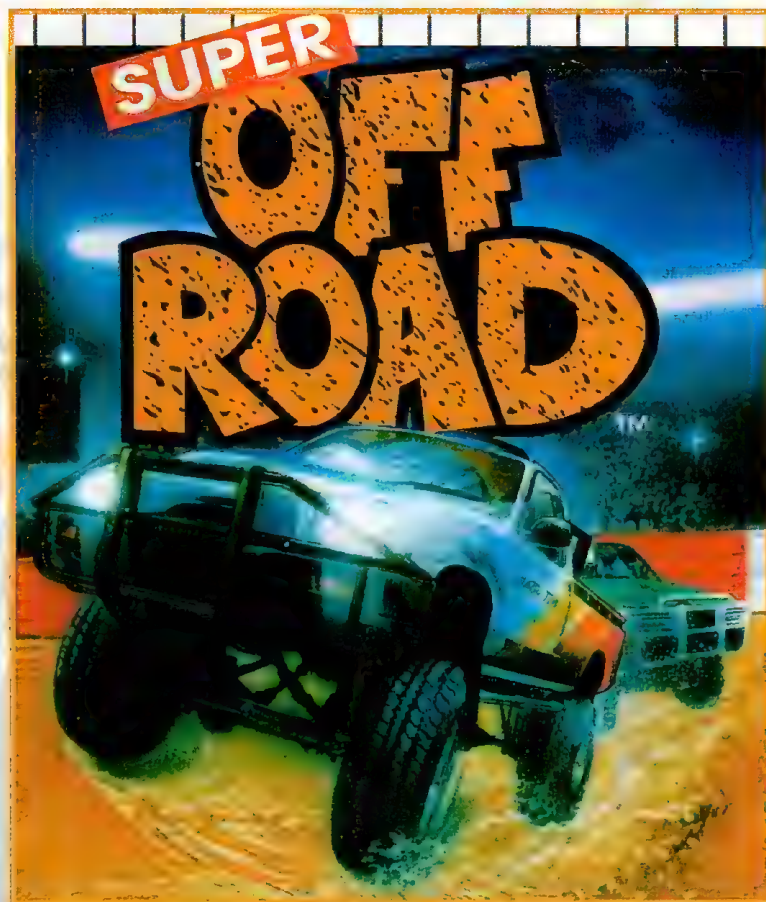
N. Jugadores: 1 ó 2

**L**a correspondiente versión para Master System de este «Off Road» está por fin entre los mortales. Conservando casi en su totalidad las características que hicieron de él mi juego favorito (como lo oyes), conseguirá, por ley de vida, que la mayoría de consolas Master System de este país exploten del uso despiadado que se va a hacer de ellas en los próximos días... gracias a este «Super Off Road», por supuesto.

## S U P E R O

Aunque ya hemos comentado en otras ocasiones los comienzos de este título en el campo de la diversión, no está de más recordársela a aquellos despistadillos que descubrieron las exquisiteces de nuestra publicación con algo más de retraso.

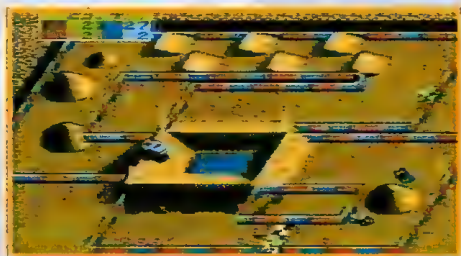
Todo comenzó hace bastantes años en un compatible PC con tarjeta gráfica CGA (para el que no lo sepa, estos ordenadores tan sólo disponían de cuatro colores), un ordenador con unas, por aquel entonces muy limitadas posibilidades lúdicas. Aún así, y salvando esas limitaciones, se consiguió crear un juego que ante todo derrochaba adicción por los cuatro costados (o por sus cuatro ruedas, como prefieras), cosechando un



LITROS Y L



# FFROAD

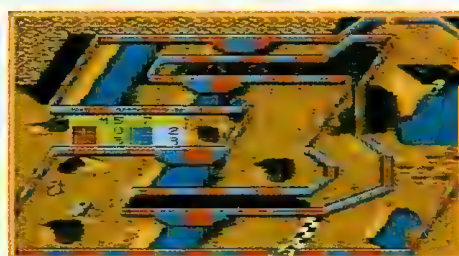
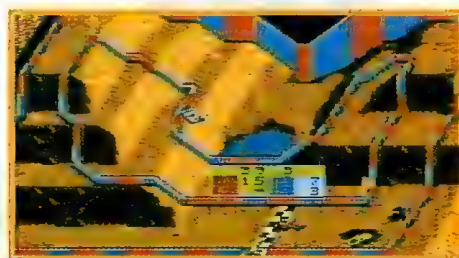
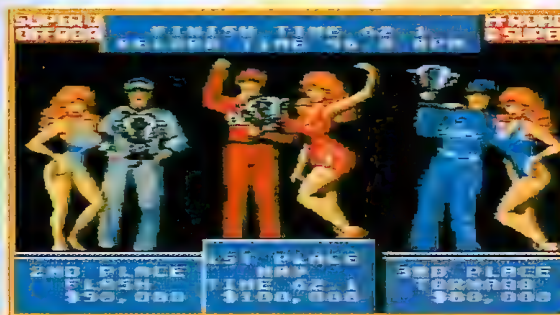


éxito realmente inesperado para un juego de compatibles. El tiempo pasó y con la entrada en España de las modernas consolas de videojuegos, se tuvo la brillante idea de versionar este título para todos los soportes posibles (o por lo menos, casi todos). ¿El resultado? un juego que no explota al máximo las posibilidades de cada consola pero que, sin embargo, sigue siendo tan alucinante como en sus comienzos. Quizás este éxito se deba al hecho de no haber

realizado ningún cambio al juego original.

## BANDERAZO DE SALIDA

Pero ¿por qué de esta insuperable adicción? Bueno, realmente esta bastante complicado de explicar. Quizás se deba a los suaves y realistas movimientos de los vehículos. Quizás se deba al hecho de correr contra otros tres contrincantes a la vez en la misma pantalla. Quizás... no



sea nada de esto. El hecho es que este juego es realmente adictivo, y lo seguirá siendo por mucho tiempo mientras tengamos que seguir compitiendo con otros corredores para conseguir dinero, y con ese dinero, mejores ruedas, mejor suspensión, más gasolina y, por supuesto, más y más «nitros», los únicos elementos que conseguirán que tu coche corra a velocidades de vértigos.

Temo no haberme explicado demasiado bien sobre este título, pero en esta ocasión pienso que debes olvidarte de comentarios innecesarios y correr de inmediato a tu

distribuidor habitual. Te aseguro que nunca te arrepentirás de haberte hecho con este título. Lo juro.

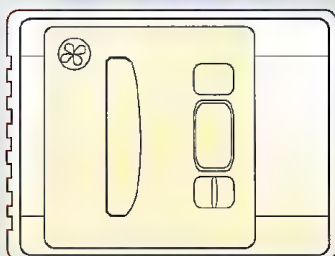
● ● ● ● ● EDUARDO MANOSTIJERAS



# NITROS

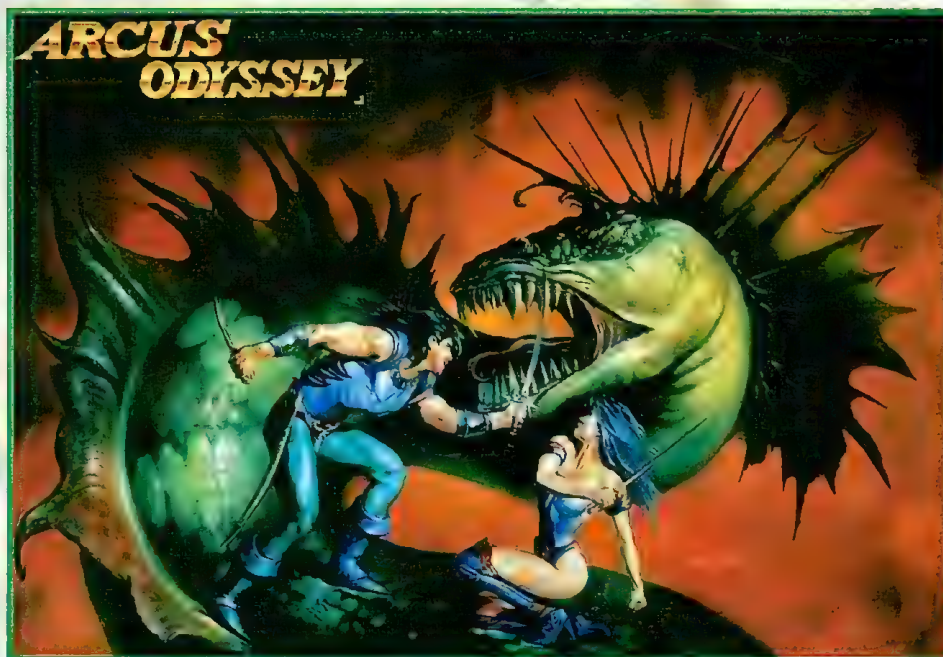


**SUPER  
NINTENDO**



Pasarela:  
ARCUS ODISSEY  
Consola:  
SUPER NINTENDO.  
Compañía: LORICIEL  
Distribuidor: ARCADIA.  
N. Fases: 8  
N. Jugadores: 1 ó 2

A R C U S

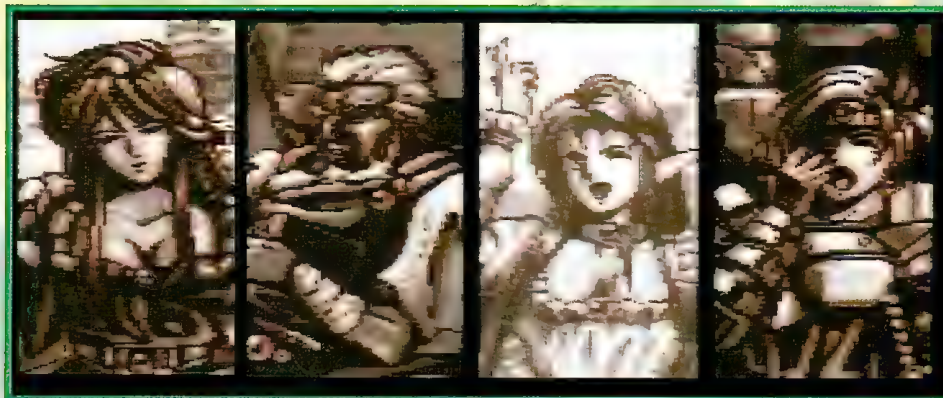


# LA ESPADA

**S**inceramente: cuando Arcus Odyssey cayó en nuestras manos consolas, la primera impresión que nos causó no fue demasiado positiva. Bastaron sin embargo unas cuantas partidas para mostrarnos claramente que algunas veces las apariciones engañan, y que este juego atesora más calidad de lo que parece...

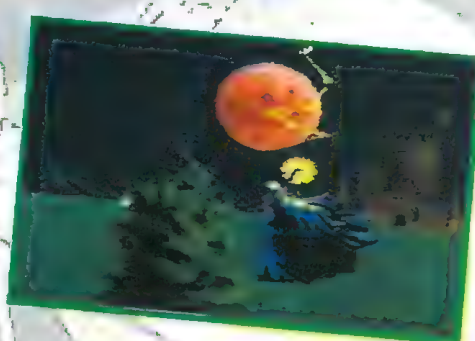
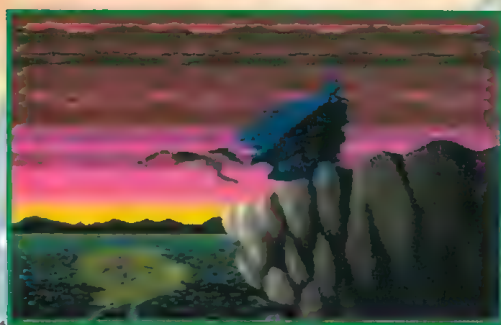
Cierto, tal y como hemos comenzado diciendo, Arcus Odyssey, es uno de esos cartuchos que a medida que se van jugando van gustando y convenciendo un poquito más. Su argumento no es desde luego especialmente original, pero por lo menos sí atractivo: Castomira, una

perversa y poderosa bruja, trata desde remotos tiempos de apoderarse del mundo, utilizando para ello el poder de sus hechizos junto con la inestimable ayuda de algunos demoniacos acólitos, entre ellos unos nada amistosos dragones. Sin embargo, un pequeño reino, Arcus, era el





# ODISSEY



## DEL PODER

responsable de que hasta el momento todos sus planes se hubieran ido al traste: la explicación no era otra que la existencia de una valiente heroína llamada Leaty, en cuyo poder estaba una poderosa espada mágica capaz de anular los embrujos de Castamira. Si hablamos en pasado es precisamente porque ahora la espada ha sido robada, y tanto la paz y el bienestar de Arcus, como el del mundo entero, corren un serio peligro...

### UN JUEGO 4x4

No, no es que Arcus Odyssey sea un juego todo terreno, sino que cuatro son los personajes que este cartucho



nos ofrece para lanzarnos a la peligrosa aventura de recuperar la espada robada y derrotar a Castamira. Sus nombres: Kahdega, Nadiru, Fureya y Bead Shia; su destino, afrontar una increíblemente difícil aventura en la que vosotros vais a poder acompañarlos.

El juego, se nos olvidaba decirlo, guarda las clásicas normas implantadas en el género del rol, aunque la verdad es que por decirlo de alguna forma tiene mucho menos «parloteo» -por cierto, que el juego ha sido perfectamente traducido al castellano- y más acción de lo que suele ser habitual en títulos como por ejemplo «The Legend of Zelda».

Lo que si está presente en este juego son los habituales objetos, armas y hechizos, imprescindibles en un juego de rol que se precie de serlo, y que, escondidos en cofres podremos recoger y utilizar. Gracias a ellos, podremos enfrentarnos a la gran cantidad de enemigos que nos acosarán con algo más -no mucho- de garantías.

### DE MISION EN MISION

Al principio de cada una de las fases del juego nos encontraremos un tanto «desorientados» en medio de lugares que desconocemos y sin tener muy claro como



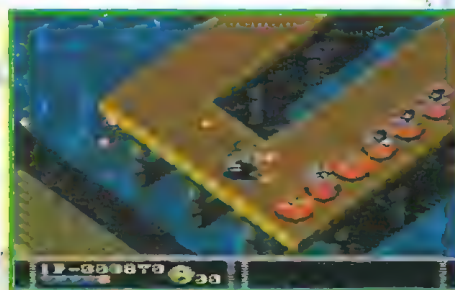


podemos avanzar en nuestra aventura. Sin embargo, antes o después nos toparemos con algún personaje que claramente, o muchas veces a través de ligeras pistas, nos indicará que acciones debemos acometer para poder completar el nivel en que nos hallásemos.

Habitualmente, antes de poder conseguir este objetivo, tendremos que hacer algo a lo que los amantes del género arcade están ya más que habituados: acabar con un enemigo de final de fase, o a veces incluso varios, pues a medida que el avanzamos en el juego, el grado de dificultad se acentúa notablemente.

### QUE LE SOBRA, QUE LE FALTA

Vayamos por partes. Empezando por que le falta, Arcus Oddisey debería ofrecer mejores gráficos, y aunque hay que reconocer que el juego mejora de la primera fase (la más fea de todas con diferencia) hasta las últimas (mucho más logradas), en general nunca sobrepasa el calificativo de agradable.



Pasando al apartado de que le sobra, tenemos que hacer mención -casi con gritos de desesperación- a un solo apartado: la dificultad, absolutamente insufrible.

La cuestión es que en vez de reservarnos un porcentaje de energía (como es habitual en los juegos de rol), se nos ha asignado una barra de energía que, aunque podemos incrementar, comienza con unos 4 ó 5 puntos.

Obviamente esto significa que con sólo cuatro toques nuestros enemigos pueden poner fin a nuestros intentos de derrotar a Castamira. Si no fuera por estos dos detalles, Arcus Oddisey hubiera cosechado bastantes más elogios por nuestra parte, ya que tanto su desarrollo como su acertada combinación de arcade y rol resultan muy convincentes.



MR. LYNCH.





# RELACION DE GANADORES DE LOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

FRANCISCO IGLESIAS GOMEZ. SEVILLA.  
FELIX GARCIA SALGUERO. BARCELONA.  
LUIS FERNANDEZ COSTA. PONTEVEDRA.  
ANA VILLASUSANA PEREZ. GRANADA.  
FERNANDO SALES RINCON. MADRID.  
JOSE HERNANDEZ DEL PINO. CADIZ.  
ISABEL MORENO LOPEZ. MADRID.  
JULIO APARICIO FERNANDEZ. MADRID.  
ENRIQUE CASAS SOLER. BARCELONA.  
AGUSTIN DEL RIO SANTOS. OVIEDO.  
ESTEBAN RUIZ MARTINEZ. MADRID.  
VICENTE RIVAS MARTIN. MURCIA.  
SARA DEL PRADO GARCIA. VALLADOLID.  
JOSE LUIS FERRER PRAT. BARCELONA.  
EUGENIO DE LA TORRE BELTRAN. LEON.  
RAUL MELLA VAZQUEZ. ZARAGOZA.  
JOSE MANUEL TORO CABELLERO. TOLEDO.  
CESAR MOLINA HERRERO. MADRID.  
JUAN RODRIGUEZ VALVERDE. VALENCIA.  
RAMON MACHADO DIAZ. CORDOBA.  
RAFAEL CORRAL MORENO. MADRID.  
PALOMA DE LA CRUZ ESETBAN. CACERES.  
MANUEL HARO BANDERA. LOGROÑO.  
SOLEDAD IBARRA OLEA. BILBAO.  
GABRIEL DE LA MATA BERCERIL. ALBACETE.  
PEDRO SANTIESTEBAN MOLINA. CASTELLON.  
JORGE MARIN CASTELLO. GERONA.  
VICTOR CRUZ RECIO. BADAJOZ.  
GONZALO SEGURA LOPEZ. MADRID.  
ROCIO JIMENEZ PEÑA. MADRID.  
DAVIZ CASTRO GUTIERREZ. MALAGA.  
JAVIER CASTILLO ANGULO. LA CORUÑA.  
FERMIN ACITUNO ASENSIO. ZARAGOZA.  
ALEJANDRO BARBERO PRENDES. IBIZA.  
ROSA BARRERO DEL OLMO. GRANADA.  
JOSE RAMON GARCIA NEGRE. GERONA.  
YOLANDA PEREZ PUENTE. ORENSE.  
JACOBO LOPEZ MATEU. VALENCIA.  
INIGO MENDEZ PALOMO. ZARAGOZA.  
MIGUEL RIVAS MENDOZA. SALAMANCA.  
JULIAN PASCUAL MUÑOZ. ALICANTE.  
ANGELES IBARRA TOMELLOSO. CACERES.  
SERGIO RICO CABELLO. MADRID.  
IVAN GIL CASTANEDA. CUENCA.  
FEDERICO NAVARRO BAEZA. SALAMANCA.  
RICARDO SABOYA ROJAS. SEVILLA.  
ALBERTO MARINAS RODRIGUEZ. LUGO.  
ITZIR OCHOA SATRUSTEGUI. GUIPUZCOA.  
DANIEL LA GUARDIA RAMOS. MADRID.  
PEDRO CRESPO DEL OLIVAR. SEGOVIA.  
MERCEDES BLANCO BELLIDO. CIUDAD REAL.  
JOSE ENRIQUE CUBILLO SOLER. BARCELONA.  
ANDRES CORTES ALMENADA. HUELVA.  
ALEJANDRO ARCOS ENRIQUEZ. ZARAGOZA.  
INES VILLENA FIGUEROA. LA CORUÑA.  
JOSE MARIA CHACON DEL AMO. OVIEDO.  
AGUSTIN QUINTANA GARRIDO. CASTELLON.  
CARMEN MEJIAS PRADO. MADRID.  
DAVID SUAREZ CALDERON. BARCELONA.  
JORGE DEL CASTILLO PEÑA. LAS PALMAS.  
ROSA MARIA COSTA AGUSTI. TARRAGONA.  
DANIEL GUEVARA ROMERO. MALAGA.  
JAIME MERINO OCHOA. PONTEVEDRA.  
CARLOS NORIEGA CARNERO. GRANADA.  
GUILLERMO DEL OLMO GUTIERREZ. LUGO.  
JULIA LOPEZ RODRIGUEZ. MADRID.  
MANUEL VELASCO GOMEZ. ALICANTE.  
SANTIAGO AGUILAR RUIZ. SALAMANCA.  
JAVIER REVUELTA PEREZ. JAEN.  
LUIS SANTOS VILLAR. SORIA.  
ESTEBAN AGUILERA FERNANDEZ. MADRID.  
JOSE CARLOS MENDEZ CANALES. MADRID.  
CESAR PEREZ RINCON. BARCELONA.  
ALICIA PORTILLO CAMINO. SEVILLA.  
CARLOS ESPINOSA MARTIN. BADAJOZ.  
FERNANDO MARIN JIMENO. LA CORUÑA.  
AITOR GOICOECHEA LOPEZ. VIZCAYA.  
RODOLFO ALBA MARTINEZ. MADRID.  
VIVENTE SAAVEDRA ESPINO. SEGOVIA.  
ALBERTO FAJARDO CUEVAS. CORDOBA.  
CARLOS COSTA MARTI. BARCELONA.  
AGUSTIN MOLINA FOIX. GERONA.  
VICTORIA FERNANDEZ PREGO. VALLADOLID.  
JESUS TORIBIO AGUILERA. SALAMANCA.  
ANTONIO SERRANO ALVARADO. MADRID.  
EDUARDO GALAN CASAS. ALICANTE.  
TERESA VILA ALVAREZ. MADRID.  
IVAN RUIPEREZ DURAN. BARCELONA.  
LUIS PEREZ DEL AMO. OVIEDO.  
ERNESTO VIEJO FERNANDEZ. PONTEVEDRA.  
RUBEN ALVAREZ CHECA. MADRID.  
ANTONIO OSUNA BENITEZ. CORDOBA.  
ROBERTO VILLASUSANA FERRER. MADRID.  
MARTIN APARICIO RICO. BURGOS.  
VICTOR AMOR GONZALEZ. BARCELONA.  
RAFAEL TORRES SILVA. VALENCIA.  
JOSE CASTILLO BLANCO. ZARAGOZA.  
PILAR PORTILLO PRADO. MADRID.  
FERNANDO PLAZA ORTIZ. CUENCA.  
LUIS FAJARDO GONZALEZ. MADRID.

IVAN AGUIRRE MARTINEZ. GUIPUZCOA.  
FERMIN COSTAS TAMARGO. ZARAGOZA.  
LUIS JAVIER SALAS NAVAS. MADRID.  
ANA SANCHEZ BARAHONA. MADRID.  
SERGIO MORELLO PEREZ. BARCELONA.  
FELIX COROMINA PLAZA. SALAMANCA.  
JAVIER CARNERO MARIN. SEGOVIA.  
JULIO VAZQUEZ VAZQUEZ. CORDOBA.  
NECTOR BALDIA JIMENEZ. MADRID.  
AGUSTIN MELCHOR ALVAREZ. SEVILLA.  
CARLOS PINO FEITO. PONTEVEDRA.  
TOMAS ACOSTA GUTIERREZ. MADRID.  
RAFAEL ORTA MOLINA. BARCELONA.  
BEATRIZ CUERVO VILLANA. HUELVA.  
ALBERTO CLEMENTE GONZALEZ. VALENCIA.  
JUAN ROMERO RODRIGUEZ. VALLADOLID.  
ALEJANDRO ARCOS BUENO. CADIZ.  
JESUS DE LA SIERRA GARCIA. MADRID.  
MARTIN SERENA VILLARROEL. BURGOS.  
ISMAEL LAZARO BARBERO. SEGOVIA.  
JOSE MARIA NAVARRO RUIZ. ALICANTE.  
MIGUEL RUBAS DE LA SIERRA. BARCELONA.  
ANGEL BELLIDO FERNANDEZ. LA CORUÑA.  
CARLOS MUÑOZ GARCIA. MADRID.  
JESUS RAMOS MARTINEZ. CORDOBA.  
ENRIQUE IBARRA RAMIREZ. ALMERIA.  
PEDRO RIVERO ESPINOSA. VALENCIA.  
DAVID CRESPO ORTIZ. MADRID.  
MANUEL VILLANUEVA GUTIERREZ. LUGO.  
SIMON MOTA VILLARROEL. BARCELONA.  
VICENTE ALVAREZ MONTERO. VALLADOLID.  
ANTONIO SECO BUSTILLO. MALAGA.  
MARIO PORTILLO ESQUIVEL. OVIEDO.  
ANGELA PRADO MONTIEL. CUENCA.  
LUIS SANZ GUTIERREZ. VALENCIA.  
ARTURO PEINADO BUENDIA. SALAMANCA.  
SILVIA CALDERON PEREZ. ALMERIA.  
JAIME BERMUDEZ ALTILLO. VALENCIA.  
RAFAEL CESPEDAS MARIN. BARCELONA.  
JOSE MANUEL PEREZ PEREZ. MADRID.  
FRANCISCO REQUIERO PUIG. GERONA.  
JOSE LUIS SERRANO AGUILAR. SEGOVIA.  
FERNANDO SANTOS MARTINEZ. BURGOS.  
CARLOS JAVIER SANTOS RUIZ. MADRID.  
AZUCENA DELGADO CASAS. GRANADA.  
JULIO GONZALEZ HERRERO. CADIZ.  
JORGE VIVET FERNANDEZ. BARCELONA.  
JOSE FRANCISCO VERA BARTOLOME. LUGO.  
ANTONIO DURAN DEL OLMO. MADRID.  
TERESA VELASCO DEL RIO. OVIEDO.  
SEBASTIAN GONZALEZ ORTIZ. LA CORUÑA.  
JOSE RAMON MUÑOZ MUÑOZ. GERONA.  
CARLOS RODRIGUEZ MORAN. MADRID.  
FRANCISCO CASTRO BARRA. BURGOS.  
JULIO MONTES VERDEZOL. BARCELONA.  
MIGUEL ANGEL BONILLA RUIZ. IBIZA.  
GUSTAVO JIMENEZ DE LA NOZ. SEVILLA.  
JORGE MARTINEZ LLORENS. BARCELONA.  
ALBERTO CANALES VILLAREAL. MADRID.  
EMILIO CHUZ ANIAS. CACERES.  
MARCOS PINA PEREZ. LAS PALMAS.  
MANUEL SANCHEZ RODRIGUEZ. CORDOBA.  
JULIO FERNANDEZ PEREZ. CIUDAD REAL.  
MARI CARMEN ROLDAN ALBA. MADRID.  
PEDRO ALARCON SANCHEZ. MALAGA.  
ALBERTO ROMERO VAZQUEZ. BADAJOZ.  
NURIA GARCIA I GUARDIA. GERONA.  
SERGIO LOPEZ SELLER. VALENCIA.  
ROBERTO BELTRAN DE LA FUENTE. MADRID.  
JAVIER MINQUEZ DE LA TORRE. CASTELLON.  
PATRICIA CASADO RECIO. MALAGA.  
JOAQUIN POYAS SANZ. LERIDA.  
FRANCISCO ESPANA SOLER. MADRID.  
CESAR AMADOR BALBIN. PONTEVEDRA.  
JOSE ANTONIO CALVO MUÑOZ. BURGOS.  
JORGE PONS MARTINEZ. BARCELONA.  
AGUSTIN RAMOS NIETO. ALMERIA.  
NECTOR IGLESIAS VALVERDE. VIZCAYA.  
DAVID RUEDA RIBERA. CORDOBA.  
BENITO FRANCO GARCIA. ALICANTE.  
LUIS ALBERTO MOYA GIL. CADIZ.  
AMADOR MELCHOR MONTIEL. CUENCA.  
SALVADOR DURAN VELASCO. MADRID.  
CRISTINA PALACIOS FERNANDEZ. MURCIA.  
SERGIO ORELLANA MARTIN. OVIEDO.  
ANA PEREZ MOLINERO. CORDOBA.  
LUIS PITA DE LOS MONTES. LA CORUÑA.  
VALENTIN HIDALGO FERNANDEZ. VALENCIA.  
JOSE MORENO MORALES. LUGO.  
HUMBERTO MARTINEZ PESCADOR. MADRID.  
PEDRO ROCHA RUIPEREZ. CIUDAD REAL.  
ANTONIO BARREIROS PEREZ. PONTEVEDRA.  
DOMINGO VILLA MAROTO. MADRID.  
ALFONSO JUMILLA PONS. BARCELONA.  
JULIO ALONSO POCILLO. MURCIA.  
CARLOS MARTINEZ PACHECO. SEVILLA.  
ENRIQUE PALAZUELOS REAL. LEON.  
EUGENIO MOLINA RAMOS. BARCELONA.  
PABLO RAMIREZ DE LA SIERRA. SEGOVIA.  
ALVARO GONZALO DE LA HERRA. MALAGA.  
RAFAEL PAREDES CORTES. LERIDA.

ENRIQUE RUIZ SANGUINO. CORDOBA.  
ANA CASTANEDA VILLAR. MADRID.  
PABLO GONZALEZ SOLER. BARCELONA.  
ANGEL BENITEZ PACHECO. SEVILLA.  
JORGE MONCADA PUIG. GERONA.  
RICARDO FERNANDEZ PEREZ. SEGOVIA.  
JULIO PIZARRO GONZALEZ. MADRID.  
FELIPE RAMIREZ ARIAS. OVIEDO.  
VICENTE JUMILLA SANZ. VALENCIA.  
CARLOS NUÑEZ BENITO. MADRID.  
JULIAN LOPEZ MARTINEZ. MADRID.  
PABLO CANDELA CRESPO. MADRID.  
FERNANDO MIRALLES SILOS. MURCIA.  
DAVID JIMENEZ RIOS. BADAJOZ.  
VICTOR GARRIDO FUENTES. CASTELLON.  
RAFAEL DOMINGUEZ SALAS. VALLADOLID.  
LUIS JORGE ENRIQUEZ BOLIN. MADRID.  
JOSE VAZQUEZ CAMARASA. CASTELLON.  
RAUL DIAZ MALDONADO. AVILA.  
IGNACIO MIRANDA LOPEZ. MADRID.  
LUIS TORREGROSA VALVERDE. MADRID.  
RICARDO SANZ MARTORELL. BARCELONA.  
ALBERTO HERRERA RUIZ. MADRID.  
DAVID JUNQUERA LOPEZ. SEVILLA.  
TONI MARTI GONZALEZ. GERONA.  
JOSE MANUEL SORO GARCIA. VALENCIA.  
OSCAR CUELLAR BARRERA. BURGOS.  
ISABEL ALAMEDA DEL RIO. ZARAGOZA.  
DAVID MIRO CARVAJAL. TARRAGONA.  
JAVIER LOPEZ ESCAMILLA. ALMERIA.  
MAUEL TINAJERO DEL OLMO. MADRID.  
PABLO MARISCAL RODRIGUEZ. SEVILLA.  
EDUARDO SANCHEZ MORENO. GRANADA.  
LAURA MARTINEZ ESTRELLA. MADRID.  
ANTONIO CAMPOS BUENO. CUENCA.  
SAMUEL ENRIQUEZ RUIZ. MADRID.  
ALEJANDRO BRULLAS GARCIA. BARCELONA.  
DANIEL PEREZ QUESADA. ALICANTE.  
JOSE LUIS SABIO MUSONS. GERONA.  
BORJA MARTINEZ LOPEZ. MADRID.  
JORGE LOPEZ LLORET. BARCELONA.  
MANUEL ARAB CASAS. OVIEDO.  
JESUS ROJAS RODRIGUEZ. SALAMANCA.  
FERNANDO CALLEJA MARIN. LA CORUÑA.  
MIGUEL JUNQUERO PEÑA. MADRID.  
EMILIO ORTIZ DEL PARAMO. CACERES.  
JUAN JOSE MILLAN PEREZ. BURGOS.  
VICENTE MORO MARTINEZ. ALICANTE.  
ISABEL LOPEZ PALOMAR. MADRID.  
JAVIER CARRASCO CRESPO. SEVILLA.  
ANA MARTINEZ VALENZUELA. MADRID.  
JORDI MARTI RODRIGUEZ. BARCELONA.  
MANUEL CARRETERO LOPEZ. MADRID.  
ANGEL BERMEO GARCIA. ALBACETE.  
RAUL FLORES AGUILAR. SEVILLA.  
CARLOS VALLES SUAREZ. CORDOBA.  
JOSE ANTONIO BAÑOS SANZ. MADRID.  
SERGIO MARTINEZ PARRILA. MURCIA.  
FRANCISCO CIRVIERA ALCARAZ. CADIZ.  
DIEGO GRANADO DEL CAMPO. MADRID.  
JOSE CAMACHO CRUZ. TOLEDO.  
ADOLFO GARRIDO VALERA. GRANADA.  
IVAN MARTINEZ LOPEZ. MADRID.  
MARIA GARCIA DEL OLMO. SEVILLA.  
ANGEL LUIS DE LA VERA MARTIN. GERONA.  
ANDRES CANTUEÑO MARTINEZ. MADRID.  
JOSE LUIS PEREZ ALMANZOR. VALENCIA.  
LUIS PEREZ TEIXIDOR. PONTEVEDRA.  
ALBERTO VAZQUEZ FERREIRO. LEON.  
VICENTE BLASCO LOPEZ. CASTELLON.  
SARA MARTIN RODRIGUEZ. MADRID.  
CARLOS JESUS DEL POZO RIVA. MADRID.  
ANTONIO MARTINEZ RIBERA. CIUDAD REAL.  
JOSE LUIS ANTON LOPEZ. AVILA.  
ALBERTO REY SANCHEZ. BARCELONA.  
JON FERNANDEZ GIL. VIZCAYA.  
JUAN CARLOS SALAS VALENDA. SEVILLA.  
RAMON ESTEBARANZ LOPEZ. MADRID.  
MARTIN DE LA VEGA ENRIQUEZ. TOLEDO.  
CESAR BUENDIA PEREZ. BURGOS.  
ANTONIO SANCHEZ PORTILLO. OVIEDO.  
JUAN BAÑOS FERNANDEZ. SANTANDER.  
ANGEL SANCHEZ PORTET. BARCELONA.  
MIGUEL CRUZ CANAVARAL. SEVILLA.  
SALVADOR PEREZ BORRERO. MADRID.  
ESTHER CAMPOS ROMERO. MADRID.  
AMADEO ENRIQUEZ SANZ. VALENCIA.  
AGUSTIN MONTES PEREZ. PONTEVEDRA.  
PEDRO VALVERDE DE LA OCA. SEGOVIA.  
BERTO CAMPOS GALLEGO. ORENSE.  
ALBERTO CALLES SANCHEZ. CASTELLON.  
JOSE RAMON VEGA DE LA IGLESIA. CADIZ.  
SUSANA LOPEZ VILLANUEVA. MADRID.  
CARLOS MARTINEZ CANDELL. GERONA.  
JAVIER FUENTES MARTINEZ. CORDOBA.  
MIGUEL ANGEL RUIZ VIVAR. TOLEDO.  
ESTEBAN GIL RODRIGUEZ. MADRID.  
JUAN SANCHEZ ESQUIVEL. MALAGA.  
SANTIAGO DEL AMO RODRIGUEZ. OVIEDO.  
ANTONIO ALBA VELASCO. HUELVA.  
ENRIQUE GARCIA RECIO. MADRID.

REBECA MARTIN ROJAS. HUELVA.  
FRANCISCO MORENO ORDOÑEZ. CACERES.  
RUBEN BERRIO FERNANDEZ. MADRID.  
ALICIA ALARCON ROJAS. SEVILLA.  
ALBERTO HUERTA APIRO. MADRID.  
RAUL FERNANDEZ MOREA. MADRID.  
INAKI RUEDA GRANADO. BILBAO.  
SILVIA CASTILLO TOMELLOSO. MADRID.  
RAFAEL CANO MARTINEZ. SEVILLA.  
JAVIER VECINA SERRANO. ORENSE.  
CRISTOBAL BAÑOS VICENTE. CORDOBA.  
BENITO TORIL MATEO. ALMERIA.  
PAUL RODRIGUEZ PEÑA. LA CORUÑA.  
JOSE ARANDA SANZ. CADIZ.  
LLUIS GOMEZ SOLER. BARCELONA.  
MAIKA GOMEZ TOMAS. GUIPUZCOA.  
FEDERICO ROLDAN TORRES. MADRID.  
NURIA DE CABEZA LUCAS. MADRID.  
ALFONSO FRANCO DE FRUTOS. MADRID.  
VICENTE ROLLIZO GUTIERREZ. CADIZ.  
EMILIO SERRANO OSBORNE. VALENCIA.  
JOSE MARIA IGLESIAS PERAL. LERIDA.  
ALFONSO MACIAS FERNANDEZ. CORDOBA.  
JULIAN BUENO FERNANDEZ. CORDOBA.  
MATIAS RUIZ GERONA. GRANADA.  
ANTONIO VALERO BLANCO. MADRID.  
LUIS LORENZO DIEZ. FANTONIA.  
MAITE ZUNIGA ROJAS. BARCELONA.  
XAVIER DARIO CARGOL. BARCELONA.  
LUIS BELMONTI ZUNIGA. ALBACETE.  
ANGEL ALCANIZ HUETE. MADRID.  
ESTEBAN FUMES ARMADA. MADRID.  
ENRIQUE CEBRIAN BLANCO. MALAGA.  
JUAN GORDILLO ESQUINA. JAEN.  
LUIS PARRA MEDINA. MADRID.  
ALFREDO RUIZ ESCUDERO. MADRID.  
JULIAN LOPEZ LOPEZ. ALICANTE.  
FELIX HERNANZ FERNANDEZ. TOLEDO.  
ESTEFANIA MEDINA ORTEGA. MADRID.  
FELIX PASCUAL LARA. GUADALAJARA.  
TOMAS ILLANO FRANCO. VIGO.  
JAIME MUÑOZ CEREZO. VALLADOLID.  
JOSE LUIS PRIETO PERALES. MADRID.  
ANTONIO PERALTA SALAS. JAEN.  
FELIPE AGUADO TRUJILLO. MADRID.  
GILBERTO CHAVES MARTIN. SALAMANCA.  
HILARION LOPEZ PALACIOS. MADRID.  
ENRIQUE UFARTE TORRENTE. BILBAO.  
ANTONIO VILLAPLANA ORTIZ. MADRID.  
ADOLFO CRIADO PUENTE. MADRID.  
ENRIQUE NOVOA PEREZ. OVIEDO.  
LUIS RODRIGUEZ CARDABA. BARCELONA.  
JOSE MARIA FERNANDEZ MANZANO. JAEN.  
ANDRES AZCONA MANSILLA. LEON.  
ALBERTO SALINAS GINER. BARCELONA.  
MIGUEL IZAGUIRRE MEDINA. BILBAO.  
CESAR DEL ALBA RAMIREZ. SEGOVIA.  
ISABEL ESCRIBANO SANTANA. MADRID.  
JULIO IZQUIERDO MADRID. BARCELONA.  
IVAN ECHEVARRIA UBIERNA. VITORIA.  
SERGIO PALACIOS BARRIALIS. ASTURIAS.  
FRANCISCO LUQUE CASERO. MADRID.  
CONCEPCION MARTINEZ PITA. ALAVA.  
ALFONSO MAROTO COLON. MADRID.  
JAIME PAREDES ZULOAGA. VIZCAYA.  
FELIPE ZABALA ORTIZ. MADRID.  
PABLO CASTRO LOPEZ. MADRID.  
MARTIN CARRERO IBANEZ. ORENSE.  
TOMAS DE LA CUADRA MARIN. MADRID.  
FRANCISCO PIZARRO GUERRERO. MURCIA.  
LUIS SALCEDO ORION. BILBAO.  
CARLOS LOPEZ PALOMEQUE. BADAJOZ.  
JULIAN AGUADO ARAGON. SANTANDER.  
ESPERANZA MORALES CABEZA. MADRID.  
RUBEN MARTIN ESTIBALIZ. CADIZ.  
JORGE VALLS SERVET. BARCELONA.  
MARIANO ORTIZ SEGOVIA. CUENCA.  
ANDRES ESTEBAN PELAEZ. MADRID.  
MANUEL BURGOS PINILLA. MADRID.  
FRANCISCO SALCEDO RODRIGUEZ. OVIEDO.  
EDUARDO LOPEZ PADRON. PONTEVEDRA.  
PASCUAL GONZALEZ CAMARA. ALICANTE.  
RAFAEL TORMES MOLINA. VALLADOLID.  
TOMAS ALARCON AYALA. MADRID.  
JUAN CARLOS VALIENTE BLANCO. JAEN.  
MATIAS SALCEDO MURTADO. MURCIA.  
ERNESTO DEL CORRAL OLIVARES. LEON.  
BLANCA OLMEDO CORREA. LEON.  
GUSTAVO REVILLA MATEOS. LUGO.  
JOSE LUIS PINTO GOMEZ. MADRID.  
JOSE MARIA LAREDO ORTIZ. BURGOS.  
JORDI BORREL SERNA. TARRAGONA.  
ELVIRA SANZ LOPEZ. MADRID.  
TOMAS ARGUINANO DOMECQ. BILBAO.  
GONZALO ALVAREZ MORENO. SEVILLA.  
ENRIQUE SAN MATIAS PRADO. MADRID.  
RAFAEL MARTIN CASTANEDA. MADRID.  
JOSE EMILIO ORTIZ BLANCO. BARCELONA.  
JON ELORRIAGA BUSTINGORRI. BILBAO.  
LORENZO MARTINEZ ROLLIZO. MADRID.  
JAVIER LOPEZ TORRES. MADRID.

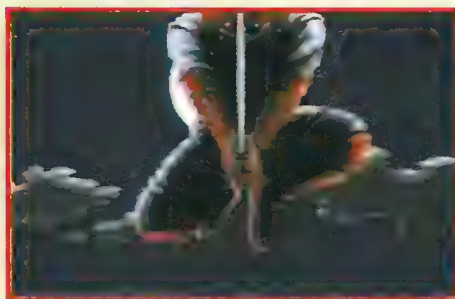


# MEGA DRIVE



Pasarela:  
SHINOBI III  
Consola: MEGA DRIVE.  
Compañía: SEGA  
Distribuidor: SEGA.  
N. Jugadores: 1

**E**l más famoso ninja que jamás ha pasado por nuestra Mega Drive (más incluso que las Tortugas Ninja) vuelve de nuevo a la carga con un cartucho que, una vez más, brilla por su espectacularidad y grado de adicción. Toda una magnífica continuación de una de las más clásicas sagas que podemos encontrar para la 16 bits de Sega.



# EL RETORNO MAESTRO II

Todos aquellos que tenemos la fortuna de haber evolucionado en esto de los videojuegos desde sus comienzos, podemos presumir de haber jugado con uno de los títulos que, por ser un de los primeros que se lanzaron para la Mega Drive, más nos sorprendió. Su nombre era Shinobi, y tenía la particularidad de poseer unos

gráficos y «sprites» bastante semejantes a los que podíamos observar en los recreativos (por lo menos, así nos parecía en aquellos tiempos). El mentado juego nos tuvo horas y horas pegados a la pantalla, intentando superar los difícilísimos niveles que este incorporaba (hasta que apareció nuestro amigo Game



# SHINOBI

Genie, por supuesto), pero cierto día, tras muchos sudores por fin lo conseguimos. Desde entonces ha pasado mucho tiempo, el suficiente como para pensar que Shinobi había llegado a su fin como héroe del videojuego. Una vez más estábamos equivocados, por que ha vuelto de la mano de una aventura que promete ser definitiva «The return of the

defensores a ultranza de la primera parte de este. Puede parecer una estupidez, pero una cosa parecida ocurrió con la segunda parte del clásico «Mario Bros.»; en esta se modificó notablemente el sistema de juego, algo que no gustó a los

usuarios y que obligó a rectificar a sus programadores, que retomaron el sistema original en su siguiente aventura «Mario Bros. 3».

Por ello, y por que tampoco es necesario, lo que vamos a encontrar en este nuevo cartucho no es más que una copia de lo

que vimos en su día en Shinobi. Nuevos escenarios, nuevos enemigos y, en definitiva, nuevas aventuras para uno de los muchos héroes de nuestra Mega Drive. El que ya conozca las delicias de este tipo de títulos está de enhorabuena. El que no las conozca, pensamos que también lo debe estar, puede que quede enganchado a este título como nosotros lo hicimos en su día con sus predecesores. Sin explicaciones.

EDUARDO  
MANOSTIJERAS



## LO DEL NINJA

Ninja Master», que te presentamos ahora mismo.

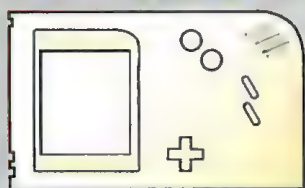
### VUELVE SHINOBI

Para crear una buena continuación, los diseñadores de este juego han sido conscientes de que un cambio en el sistema de juego podía haber provocado un serio conflicto entre ellos y los



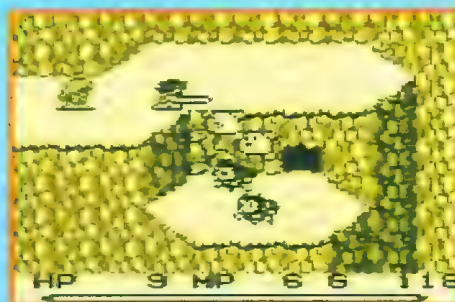
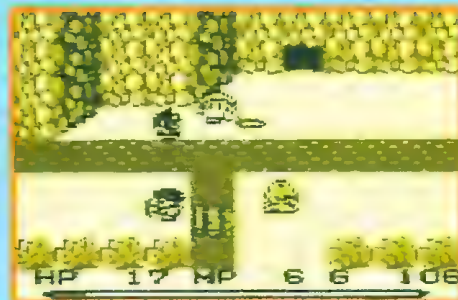
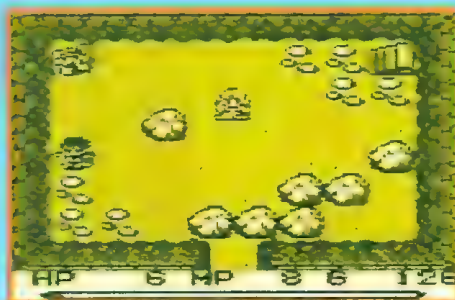


# GAME BOY



Pasarela:  
**MISTIC QUEST**  
Consola: **GAME BOY.**  
Compañía: **NINTENDO**  
Distribuidor: **NINTENDO.**  
N. Jugadores: **1**

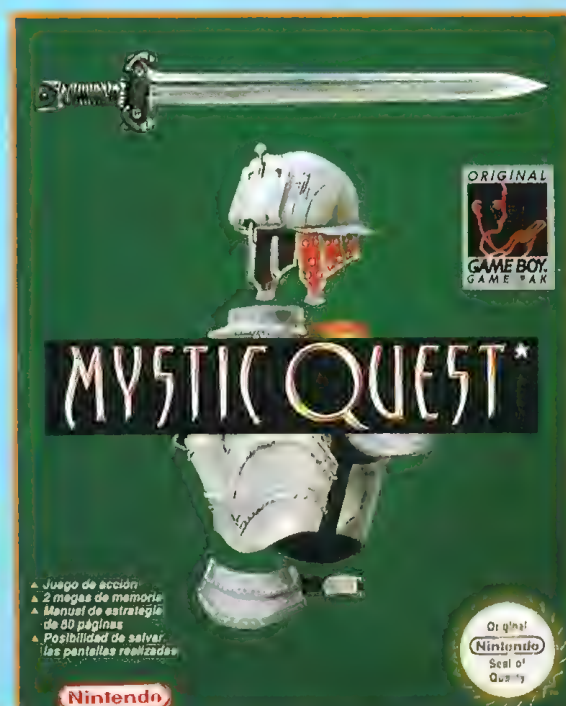
**A**unque poco o nada tenga que ver con el clásico juego de Dragones y Mazmorras, el juego que ahora nos ocupa nos brinda la oportunidad de disfrutar, como nunca lo hemos hecho, con una auténtica aventura de acción. Investigar, luchar y recorrer maravillosos y mágicos mundos son solo algunas de las cosas que podremos hacer con esta maravilla del entretenimiento.



## EL ARBOL

Hace mucho tiempo, en una tierra lejana olvidada en el tiempo, existió un árbol de cuyas raíces emanaba la vida. Esta fuente de vida, situada en lo alto del monte Illusia, abastecía de belleza y paz a todos los habitantes de esta tierra, que, a la vez, se alimentaba de los buenos deseos y pensamientos de un pueblo que vivía completamente en paz. Este árbol, más conocido como el árbol de Maná, era custodiado por la familia que le da el nombre, quienes debían encargarse de que ninguna mala influencia pudiese enturbiar la belleza que emanaba de él. Por desgracia, el imperio Glaive, centro de las fuerzas del mal, luchó desesperadamente por hacerse con los poderes que el árbol impondría a todo aquel que osase llegar hasta la cima de la montaña. Lo consiguieron. Comenzó así un reinado oscuro y sangriento

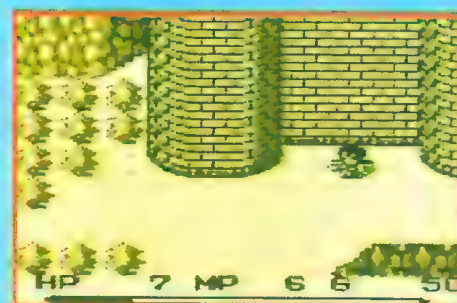
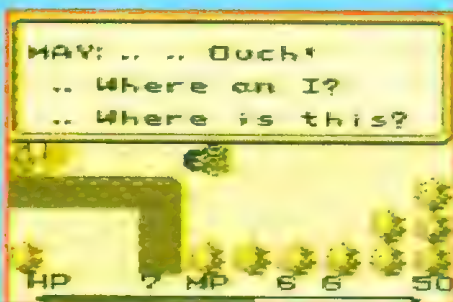
que pudo ser liberado gracias a la unión de la familia Maná y los caballeros Gemma quienes, en una épica batalla consiguieron derrotar a la fuerzas del mal. Hoy, tras haberse reestablecido la paz en este lugar, el Señor de las Tinieblas, Emperador Glaive, planea hacerse de nuevo con los poderes del Maná. Tú eres la única esperanza de una





# M I S T I C   Q U E S T

Power	Wisdom
Stamina	Will
HP 7	Stam 2
MP 19	Power 2
AP 6	Wisdn 2
DP 6	Will 2
78GP	



## DE MANA

tierra que teme volver a perder la belleza y los buenos pensamientos que hacen de esta tierra un lugar tan bello como nuestra propia imaginación...

### EN BUSCA DE AVENTURA

En este «Mistic Quest» vamos a encontrar un juego en el que la acción, la más pura aventura y los elementos de rol se unen para crear una auténtica maravilla que merece permanecer en el recuerdo de todos. Partiendo de una historia tan fantástica y enigmática como esta, debemos recorrer el mundo de Mistic Quest en busca de aquella persona u



objeto que nos guíe hasta el Señor de las tinieblas. Explicar tanto en tan poco espacio es realmente difícil, por ello, tan solo te resumiré las acciones que puedes realizar en este juego que, aún así, no son pocas.

Como en todo buen juego de rol, debemos mantener a un buen nivel nuestro indicador de vitalidad, así como el de magia, potencia de combate y sabiduría.

Otro de los aspectos importantes de este juego son los NPC o, para que lo entendamos todos, los personajes que no podemos controlar. De ellos conseguiremos vital información, así como algún que otro objeto de suma importancia.

Por último, atravesar desiertos, montañas o impresionantes cascadas, así como visitar castillos y mazmorras, ponen punto y final a un resumen de

acciones tan escueto como poco informativo. Si de verdad te interesa, lo único que debes hacer es conseguir este título. Pasarás horas realmente divertidas y, además, podrás aprender un poquito de inglés. Ese es su único defecto.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.

● ● ● ● ● ● ● ● "MAY".





MEGA  
DRIVE

Pasarela:  
SUPER BASEBALL 2020  
Consola: MEGA DRIVE.  
Compañía:  
ELECTRONIC ARTS  
Distribuidor: SEGA.  
N. Jugadores: 1 ó 2

**E**lectronic Arts, siguiendo en su línea de adelantarse al futuro, nos sirve un cartucho en el que el deporte nacional «yanqui», el beisbol, se nos presenta como una variante futurista en la que los problemas económicos de los clubes y las altas fichas de los jugadores han dejado de ser un problema. A más de un presidente le gustaría poseer dicha receta.

## S U P E R B A

Trás atravesar el peor momento de su historia, el más popular deporte de Norte América tuvo que adaptarse a las nuevas necesidades que requería la actual situación de los clubes. Los viejos e ineficaces estadios fueron destruidos, construyendo en su lugar los más modernos complejos deportivos en los que la alta tecnología era la principal protagonista. Se amplió el número de reglas para dar más emoción a dicho deporte, mientras se admitía la participación de hombres, mujeres y robots en un mismo partido. Las altas fichas, una de las causas de la crisis de finales del siglo XX, fueron



suprimidas, al tiempo que se ponía en práctica un nuevo sistema de pago en tiempo real: jugada bien ejecutada, jugada pagada. Jugada mal ejecutada, multa al canto.



## LINEA 2000

A Electronic Arts no parece bastarle el hecho de publicar un mismo juego diez veces, con distinta carátula y un par de curiosas, anecdóticas y dudosamente útiles innovaciones. Un ejemplo claro son juegos como John Madden y NHL Hockey, cuyas ediciones del 94 están a punto de ser lanzadas al mercado. Por si fuera poco, EA también nos bombardea con «versiones futuristas» de sus principales juegos. Aunque este «Super Baseball 2020» no tiene ningún predecesor «serio» que nos permita criticarle, estamos seguros de que esta ausencia es más cuestión de tiempo que otra



# SEBALL 2020

## CAMPO DE SUEÑOS



cosa (si alguien se atreve, que se apueste conmigo el tiempo que va a tardar EA en lanzar un EA Baseball). En fin, como estos comentarios responden, al fin y al cabo, a «píjeras» del pobre hombre que escribe este artículo (Eduardo Manostijeras, para más señas), nos dedicaremos a comentarte el juego en sí, y a compararlo, ¿por qué no?, con un clásico como «Hardball» de Accolade.

### JUGANDO AL BASEBALL

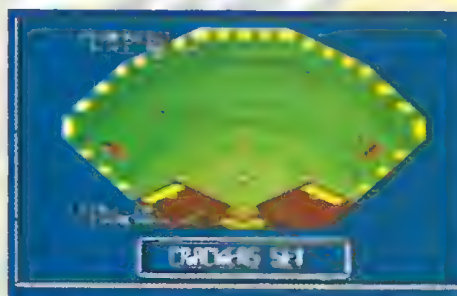
Los que no sepais muy bien de que va este deporte, en el manual de instrucciones que viene con el juego (más parecido al Quijote que a un folleto instructivo) encontraréis las reglas más importantes que os permitan realizar vuestras primeras carreras. Navegando a través de un mar de opciones, en este juego podremos elegir entre dos tipos de juegos: La Exciting League y La Fighting League, dos modos de juego en los que podrás encontrar la

pasión del baseball o la brutalidad de los seres del siglo XXI respectivamente. Podrás elegir equipos, jugadores, estadios, jugadas, etc. En la misma pantalla de juego se te informará puntual y claramente del tanteo actual, información sobre el Picher y el bateador, de la situación actual (Strikes, Balls y Outs), así como de la posición actual del equipo bateador (un pequeño dibujo del campo que representa las diferentes bases del mismo).

Muchas opciones, en definitiva, para un cartucho que forzosamente debía haber tenido un predecesor. Un cartucho que te divertirá sin demasiadas exigencias y que resultará tremendamente adictivo cuando eches un mano a mano con tus amigos. Aun así, sigo pensando que «Hardball» es, y lo será por mucho tiempo, el mejor juego de beisbol que he podido disfrutar.

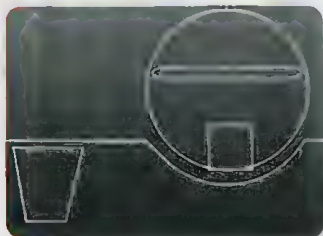
EDUARDO

MANOSTIJERAS





# MEGA DRIVE



Pasarela:  
**GODS**

Consola: **MEGA DRIVE**

Compañía: **ACCOLADE**

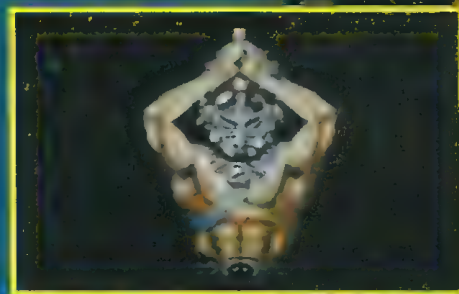
Distribuidor: **ARCADIA**

N. Fases: 4

N. Jugadores: 1

**T**rás el éxito alcanzado por su anterior título para Mega Drive («Speedball»), los inagotables Bitmap Brothers vuelven a la carga de la mano de un cartucho que poco o nada tiene que ver con el anterior. Un adictivo arcade en el que, con toda seguridad, necesitarás la ayuda de los dioses.

# G O D S

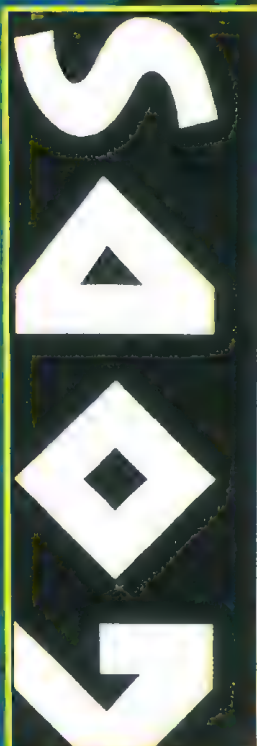


# BITMAP Y

«Gods» mezcla en su desarrollo ideas tan clásicas como los juego de plataformas, de aventuras o de rol. Pero a diferencia de la mayoría de arcades con sistemas de plataformas, en este no debemos limitarnos a destruir a todo enemigo o amigo que aparezca en la pantalla, sino que además, debemos preocuparnos de recoger gemas, armas y monedas de oro; precisamente estas últimas las podremos utilizar en la tienda que encontraremos al final de cada nivel.

Por otro lado, la aventura la podemos encontrar en todos

los objetos que debemos recoger para llevar a buen puerto la misma. Llaves de todos los colores y tamaños que nos permitirán activar ascensores, abrir cofres con tesoros o desbloquear inmensas puertas son algunos de los objetos que podemos recoger.







# LOS DIOS



hecho de que una consola como nuestra Mega Drive, preparada para hacer este tipo de cosas, no se merece un descuido como este. Junto a ello, la pequeña confusión que se produce cuando se juntan en pantalla varios enemigos e "ítemes", unido a la brusquedad de los movimientos (un tanto rígidos, por cierto), nos queda, en definitiva, un cartucho que, pese a haber sido uno de los títulos más famosos en otros sistemas, no ha conseguido en esta ocasión la calidad que esperábamos.



Un cartucho que podía haber sido mucho más y que sin embargo se ha quedado con el simple calificativo de «divertido».

Algo de adicción y un poco de aventura es todo lo que vas a encontrar. Aunque no queríamos, un pequeño tironcito de orejas para los Bitmap.

Por último, el pequeño ingrediente de rol lo podemos encontrar en la tienda internivel; en ella, comprar armas, comida y sobre todo magia, son una mínima muestra de lo que podremos hacer con el dinero que recojamos a lo largo del juego.

## EL JUEGO

Debemos reconocer que este no es, ni mucho menos, el mejor cartucho que han creado los ya famosos Bitmap Brothers. El «scroll» que se ha conseguido con este juego, además de no aportar nada nuevo, no está excesivamente conseguido.

Con esto no queremos decir, ni mucho menos, que el juego sea malo, tan solo resaltar el

## LA TIENDA

Si has tenido la precaución de recolectar un buen número de monedas de oro a lo largo de todo el nivel, en esta coqueta tienda tendrás la oportunidad de canjearlos por lo que más te guste... o necesites.

Armas y pociones que te aliviarán, un poquito, el difícil camino hacia los dioses.



● ● ● ● DOCTOR JONES

## VALORACION





# MEGA CD

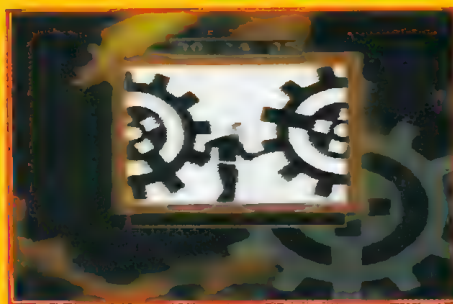


PASARELA:  
POWER FACTORY  
CONSOLA: MEGA-CD  
COMPAÑIA:  
DIGITAL PICTURES / SONY  
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA  
N. JUGADORES: 1

**E**so que tanto echamos en falta en algunos títulos, lo podemos encontrar a jarros en este CD de Sony: originalidad. Un CD tan innovador como la música de sus propios protagonistas. Un CD con el que podrás emular a los más prestigiosos directores de videoclips de la actualidad.



# EMULANDO A C+C



El colmo de la originalidad tiene nombre propio: Power Factory, un juego en el que no tendremos que acabar con miles de enemigos, tampoco debemos buscar la espada sagrada del padre de un carpintero, ni siquiera tendremos que responder a un largo cuestionario de preguntas; aquí, lo único que hay que hacer es echarle imaginación y crear nuestros propios videos de la mano de unos expertos en este tema, los mismísimos C+C Music Factory. ¿Como demonios vamos a crear un videoclip con la única ayuda de una Mega Drive y su CD? Sencillo, todos conocemos la insuperable capacidad de almacenamiento que posee

nuestro Mega-CD. Con él se pueden almacenar cientos y cientos de imágenes en un solo disco, dotándole así de la posibilidad de guardar en su brillante superficie auténticas animaciones de video. Ya tenemos la teoría, pero...

## ¿LA PRACTICA?

En la práctica disponemos de cuatro monitores simultáneos en pantalla, uno para la versión final del videoclip y otros tres en los que se muestran las imágenes que podemos ir incorporando a nuestra criatura. En la esquina superior izquierda disponemos de un tablero con todos los efectos que podemos utilizar en la edición, mientras que en la

## EL PANEL DE CONTROL

En él tenemos todo lo necesario para crear nuestro videoclip. Muchísimos efectos y cuatro monitores para crear una auténtica obra de arte. Por desgracia esto va a ser muy difícil. Editar un video en tiempo real mientras la canción suena no es el mejor método para realizar un trabajo de este tipo.





# POWER FACTORY

## C+C

Cuando se haya procedido al visionado de nuestra obra maestra, un par de energúmenos aparecerán en la pantalla para darnos su opinión sobre nuestro trabajo. No les hagais caso. ¿Qué puede saber una simple computadora de obras de arte?



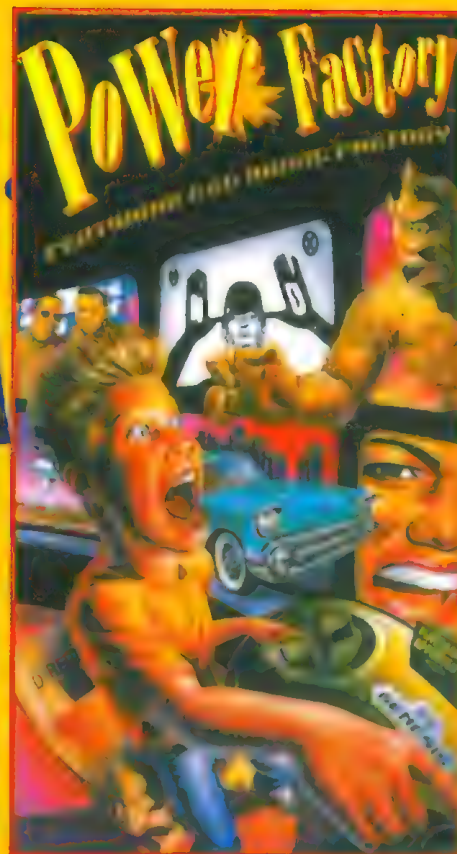
esquina superior derecha tenemos un nuevo panel que en esta ocasión nos indicará los efectos que estamos utilizando en ese preciso instante.

Los efectos de que disponemos son muy variados, por un lado tenemos los típicos efectos de edición (visualización de las letras de las canciones y velocidad de reproducción, entre otras), y por otro los típicos efectos digitales que se exhiben en este tipo de videoclips (pixelado, descomposición del color, efecto espejo, etc.). Todo parece excesivamente bonito, pero te aseguro que no lo es tanto.



## UNA Y NO MAS

Una cosa es ser original y otra cosa es crear un CD cuya principal virtud es la de entretenerte durante diez minutos. Una vez que hayamos experimentado con las tres canciones de que disponemos se habrá acabado todo. El siguiente paso será tomar una actitud de odio cada vez que escuchemos las distintas canciones.



Por último, guardarlo en el fondo del cajón no nos costará demasiado esfuerzo. Una lástima de juego que podría haber sido mucho más divertido si en vez de crear los videoclips al tiempo que la canción suena, hubiésemos podido ejercer como auténticos directores (corto aquí, pego allá, suprimo esto, etc.). Te divertirá diez minutos, no más.

● ● ● Eduardo Manostijeras

## LAS CANCIONES

Las tres son auténticas veteranas en las discotecas de nuestro país. Si a alguno no le suenan estas canciones es que no es de este mundo. Tenemos tres para elegir y sus títulos son los siguientes: «Here we go», «Let's Rock & Roll» y «Things that make you go Hmmm...». ¿Te suenan?

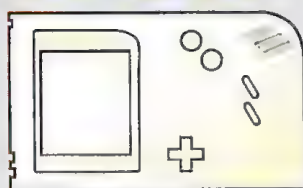
## LOS EFECTOS

Con ellos podemos invadir la pantallas de franjas horizontales, crear un espectacular efecto espejo, seleccionar y deseleccionar los tres componentes del color (RGB), editar nuestro videoclip en blanco y negro, pixelar la imagen y hasta un total de quince efectos a cada cual más espectacular.





# GAME BOY



**Pasarela:**  
**THE FIDGETS**  
**Consola:** GAME BOY  
**Compañía:** ELITE  
**N. Fases:** 7  
**N. Jugadores:** 1 ó 2  
(Con el Game Link)

**T**odos aquellos extraños seres de este mundo que, de vez en cuando, sentimos la irresistible tentación de utilizar nuestro cerebro para pensar, estamos de enhorabuena. Elite, una clásica dentro del mundo del entretenimiento, nos sirve un cartucho en el que la inteligencia y los nervios juegan un papel tremendamente importante.



Aunque realizar ejercicios cerebrales pueda llegar a ser demasiado cansino, no está de más que de vez en cuando le demos trabajo a nuestros olvidados sesos.

Por ello, y porque los señores de Elite son conscientes de esto, se nos presentan en nuestra consola, a modo de primicia, dos simpatísimos personajes que prometen horas y horas de diversión. Pero ¿quienes son los Fidgets? Bueno, «Fidgets» es, realmente, el apellido de una familia que ha tenido la desgracia de extraviar a sus dos hijos (Freddie y Frankie) mientras realizaban un viaje por la vieja Europa. Estos últimos, Freddie y Frankie serán, a partir de ahora, los protagonistas de una aventura en la que nuestro objetivo consiste en guiarles hasta el barco que les lleve de vuelta a casa, a su querida y adorada América.



# ¡VAYA

## UNA DE PUZZLES

Abandonar cada uno de los niveles y subniveles de este juego será posible gracias a la



unión de habilidades de uno y otro personaje. Así, mientras el más alto de los dos posee un salto mucho más potente, el otro, bajo y gordito, está dotado de una mayor velocidad. Estás obviamente,





# H E F I D G E T S



no son las únicas habilidades que poseen, dichas aptitudes las irás descubriendo con el tiempo según vayas superando niveles y obstáculos.

Para controlar a los dos personajes, disponemos de



de un lado a otro, atravesar profundos pozos y ayudarse mutuamente como buenos hermanos será lo poco o mucho que debas hacer. Lo demás, el dolor de cabeza y estás cosas, llegará mucho antes de que consigas superar

desde los primeros niveles, obligándote a echarle más horas de las deseadas a un juego que, de lo contrario, podría haber calado muy hondo entre todos aquellos usuarios que desean algo más que una simple y tópico masacre en masa.

Gráficos, movimientos, música y unos simpáticos personajes para un juego tremendamente divertido que necesitará urgentemente de un pokeador automático.

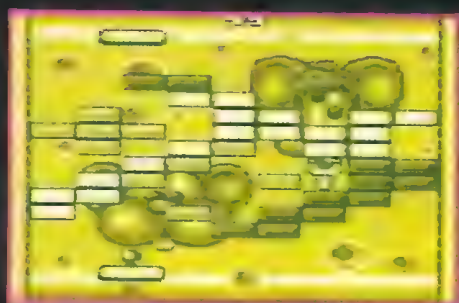
Congelar el contador de tiempo será una tarea

## A PAR DE DOS!



dos metodos claramente diferenciados: el primero de ellos, en el modo de un solo jugador, debemos intercalar entre uno y otro personaje con la ayuda del botón de «Select»; en el segundo modo, cada jugador podrá controlar a un personaje (siempre que dispongamos de dos cartuchos y un Game Link). En definitiva, mover bloques

el primer nivel. La dificultad, como siempre decimos, no es sinónimo de adicción.



### LLEGO LA DESESPERACION

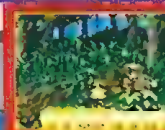
Elite ha creado, en definitiva, un cartucho en el que la calidad brilla por encima de todo lo demás. El sistema de juego, muy bien pensado, peca de excesiva dificultad

indispensable para conservar nuestro sistema nervioso.

DOCTOR JONES







Salta sobre la colmena de abejas y golpea a tu enemigo, los insectos se pizarán a él.

### Nevertree

El nivel 1 transcurrirá con un maravilloso sol, para más tarde hacerlo sobre una nieve profunda para terminar atravesando una zona otoñal. Tan sólo cuentas con dos corazones de energía, más que suficientes para terminar el nivel 1 siempre y cuando aprendas como te atacan tus enemigos. Los únicos peligros de este nivel serán unos torpes piratas, así como unos profundos pozos con pinchos. Con habilidad, encontrarás 3 vidas entre la nieve.

Dos piratas te atacarán desde aquí. Uno te atacará desde arriba y el otro desde abajo. ¡No dejes que te atrapen!

Peter deberá ser muy cuidadoso con la piraña que acecha en el agua. Sitúate en el saliente superior y espera a que el pez pase de largo, ahora sumérgete en el agua y avanza tras él para destruirlo con tu espada.



A parte de los dos piratas de turno en la alta de la rampa está Carambola, quien necesita de dos impactos para ser eliminado. Ten cuidado de no ser golpeado ya que tu final sería seguro.

Después del nivel 1, aparecerás con una espada que te permitirá disparar bolas de fuego a tus enemigos desde grandes distancias. Sin embargo, si eres herido una sola vez, serás devuelto al comienzo del nivel. Aprender a saltar correctamente de hoja rama en rama mientras atacas a los piratas con tu espada, será la clave que te permita superar sin demasiados problemas este nivel. Los Power-ups y los bonus están esparcidos por todo el nivel, pero deberás ser muy hábil para hacerte con ellos. Si caes de una rama y caes al precipicio, perderás una vida, por ello, debes tener mucho cuidado al final de este nivel ya que los saltos son muy traicioneros.

### Forest



Acaba con el pirata del puente para conseguir el ítem de velocidad que te permita saltar hasta el otro lado.

Un monstruo muy largo te espera aquí. Deberás golpearlo saltando sobre él.

Recoge este petalo inmediatamente, incrementará el nivel máximo de energía que puedes tener con cada vida. Ahora podrás recibir tres golpes antes de morir.



Este nivel es muy peligroso por el tipo de piratas que aparecen. Con los piratas ten mucho cuidado ya que los malos piratas intentarán lanzarte a uno de ellos.

Coincidiendo con el lanzamiento en España de las versiones Mega Drive y Mega CD de un juego que en Estados Unidos y Japón ha batido records de ventas, publicamos este mes un MEGA MAPA de diez páginas que te revelará todos los secretos de una tierra en la que los niños, como alguna vez hemos deseado los mayores, no crecían jamás. Por ello y porque esperamos que con este juego te sientas como un niño, te contamos todo lo que sabemos de la tierra de Nunca Jamás.

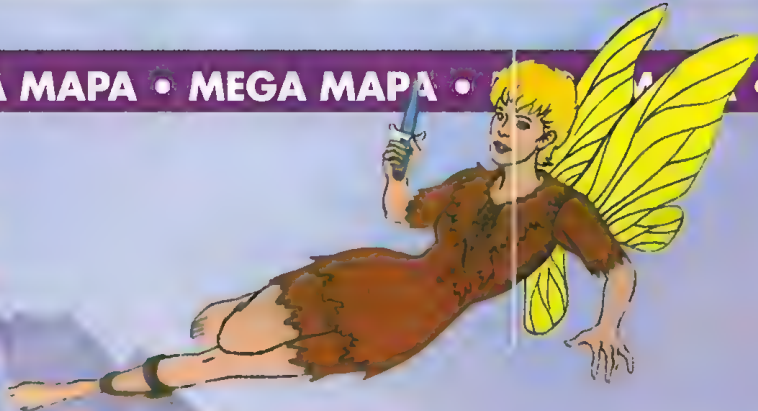
MEGA DRIVE

MEGA-CD



# HOOK

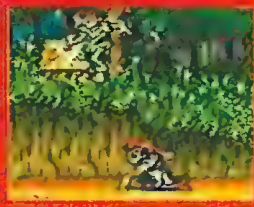




Si eres de los que aman el riesgo, ¿Por qué no recoges los polvos mágicos y vas en busca de las 3 vidas extra que hay en la cueva?

Espera hasta que este enemigo haya bajado la rampa para saltar sobre él y golpearle con tu espada

El primer guardián es realmente fácil de destruir. Agáchate hasta que el corra hacia ti espada en mano y en el último segundo, salta sobre él y encárale para después golpearle. Una vez golpeado, muévete hacia el otro lado de la pantalla y repite el proceso. Tras el primer golpe, él intentará atraparte en una esquina, así pues, ten cuidado. No esperes demasiado al golpearle.



Golpea al enjambre de abejas y estas te atacarán tremendamente cabreadas. Para escapar. (Correll)

Utiliza los polvos mágicos que aún te quedan para recoger esas cenizas. Para acabar con el pirata, colócate en el saliente que hay bajo él y golpéale con tu espada. Ahora ve en busca del guardián



Antes de saltar hasta este punto debes esperar a que el pirata que hay en el suelo se retire. Acaba con los piratas y golpéalo a la araña antes de que esto descienda por su tela de araña. Asegurate de no caer en tres los dos árboles

Estos arqueros dispararán varias flechas a distintas alturas para acabar contigo. Con un poco de suerte, podrás matarlos con tu espada



Sitúate en lo alto del árbol y espera al filo de la rama. El guardián aparecerá en alguno de los hoyos que hay a la izquierda y derecha de la pantalla. Golpéale una vez con tu espada en cada turno. Después de cada aparición, tres bellotas rodarán por las ramas. Evítalas e intenta golpear de nuevo al guardián





Para escalar este nivel de plataformas verticales, debes atender a las rampas en que los piratas "motorizados" se deslizan con excesiva frecuencia. No hay guardián en este nivel, pero aunque parezca fácil, hay una inmensa cantidad de enemigos que intentarán pararte por todos los medios. ¡No olvides hacerte con la espada y la vida extra!

## Rocky Mountains

Utiliza la magia de Campanilla para hacerte con esta vida extra. Ahora, vuelve a la izquierda para finalizar el nivel.

Hazte con la magia de Campanilla para poder acceder a ciertas plataformas. Acaba primero con los enemigos ya que, al volar, puedes ser alcanzado por algún misil.

Recoge esta espada para tener un mayor radio de acción. Ten cuidado con los piratas que se deslizan por las rampas.

Para acabar con este "lanzador de rocas", sitúate cerca de él y espera a que lance una de ellas. Ahora, salta sobre él y golpéale con tu espada.

¿Puedes volar, Bobby? La clave de este nivel está en no perder al tiempo cada vez que campanilla recargue nuestro nivel de magia. Hay gran cantidad de bonus a lo largo del camino, incluido un pétalo y una vida extra. La zona de la cascada tiene problemas añadidos gracias a las minas y a las bombas volantes que deberás evitar con un poco de habilidad.

## Waterfall & Lagoon

### Los Power-up de Peter



Estos piratas lanzan flechas de fuego que recorren gran parte de la pantalla. ¡Ten cuidado con ellos!

Este nivel transcurre bajo las montañas de la tierra de Nunca Jamás. Si corres excesivamente en este nivel, es más que posible que olvides visitar la habitación secreta en la cual, además de encontrar un nuevo pétalo de energía, podrás recolectar 3 vidas extras tantas veces como quieras. Aunque no sea un nivel excesivamente largo, la sencillez de su desarrollo nos permite centrarnos única y exclusivamente en la recolección de tantos bonus como nos sea posible.

## Underground

Salta sobre esas plantas cuando las hadas azules se encuentren en lo más alto. Utiliza la voltereta para acabar con ellas.

Utiliza a Campanilla para reponer tu magia. No utilices esta en el corredor ya que es más que probable que golpees tu cabeza con los pinchos.

Este es la pantalla secreta y es importante de todo el juego. Hazte con el pétalo escondido en esta zona para volver hasta dicha habitación. Dentro hay 3 vidas. Ahora, podrás morir tantas veces como quieras y recogerás todas las vidas extras que nos hagan falta (hasta un total de 99).



Estos piratas en globo te lanzarán, mientras vuelas, bombas y proyectiles. Sitúate bajo ellos o bien espera pacientemente a que pasen de largo.

Los leopardos lanzarán anillos de oro al abrir sus bocas. Si uno de ellos te alcanza, te transformará inmediatamente en piedra. Si te alcanzan mientras vuelas, caerás al vacío y morirás. Déjalos mucho sitio y sitúate tras ellos cuando disparen.

Utiliza la magia de Campanilla para reponer tus niveles de vuelo. Mantén presionado Y mientras vuelas para incrementar tu velocidad. Esta es la única manera de mantenerse alejado de los pinchos de final de nivel.

¡No olvides esta vida extra!

Aquí tienes otro petalo que incrementará tu nivel máximo de energía. El único inconveniente de este ítem se encuentra en la imposibilidad de poder reunir más de cuatro corazones de energía.



Para acabar con este guardián: llena tu nivel de magia y ataca al pirata azul cuando este asome la cabeza por alguno de los cañones del barco. Normalmente, aparecerá primero por la izquierda, luego por abajo y más tarde por la izquierda. Tan solo podrás lanzar una única ráfaga antes de que este desaparezca. Para reponer tu nivel de magia, deberás atraer el barco hacia ti y lanzarle hacia él. Las únicas armas del barco son unas bombas: paracaídas que cuando las golpees con la espada caerán al suelo.

Mantente a la izquierda de la pantalla cuando veas minas, así podrás seguir avanzando. Disparalas y retrocede antes de que exploten. La parte más complicada de este nivel es el rescate de la sirena que te pondrá continuamente en peligro.

Se paciente en esta pantalla ya que, de lo contrario, la sirena no te dejará atrapar estos succulentos cerezas. Ahora, ve en busca de un nuevo Guardián.

Si eres avorazado, puedes recoger esta vida extra, aunque requiere mucha habilidad y es probable que sea más peligroso que útil. Aunque sobrevivas a los pinchos, no podrás evitar a la serpiente que hay debajo.

¡Ja ja! Pensabas que tan solo era un trozo de pared, bien te equivocaste! Una espada te espera al otro lado de esta

Una anguila asesina saldrá de estos agujeros, así que, mantente alejado de ellos, no quieres ser amarrado. Ten cuidado con los pinchos cuando trates de entrar a las piratas.

Ten cuidado con la anguila que hay a la izquierda de la plataforma y presta especial atención a las estalactitas, caerán si te acercas a ellas.

Recarga tu nivel de magia y utilízala para alcanzar la salida. De nuevo, en este nivel no te encontrarás con ningún guardián, pero no dejes que ello te impida continuar, lo peor viene ahora.



A medida que Peter se desliza por el hielo, la acción comienza a calentarse. Locos piratas lanzando bolas de nieve serán tu mayor problema en este nivel. A menos que tengas tu espada lista y utilices toda tu energía, estos adversarios serán duros de pelar. Por suerte, encontrarás una espada en las cavernas. Recuerda, cada vez que saltes, que este nivel está cubierto de hielo. El guardián de este nivel se resume en cuatro palabras: perro ladrador, poco mordedor.

## Ice & Snow Region



Los dos piratas que te encontrarás al principio del nivel están provistos de un escudo que hace inútil el ataque de tu espada. Para destruirlos, deberás saltar sobre ellos y golpearlos desde atrás.

Para acabar con el pirata de esta colina, debes saltar y golpearle con tu espada. Si no tienes cuidado con él, podrías perder muchas de las valiosas vidas de que dispones.



Este es otro nivel de scroll horizontal en el que tendrás que hacer uso de la magia de Campanilla. Hay bastantes vidas extras repartidas por todo el nivel, pero es más que recomendable no entretenerse en recogerlas y acabar con este nivel tan pronto como nos sea posible.

## Over the Forest



Este salto es imposible de realizar con unas premas normales, por ello deberás utilizar la magia de campanilla.

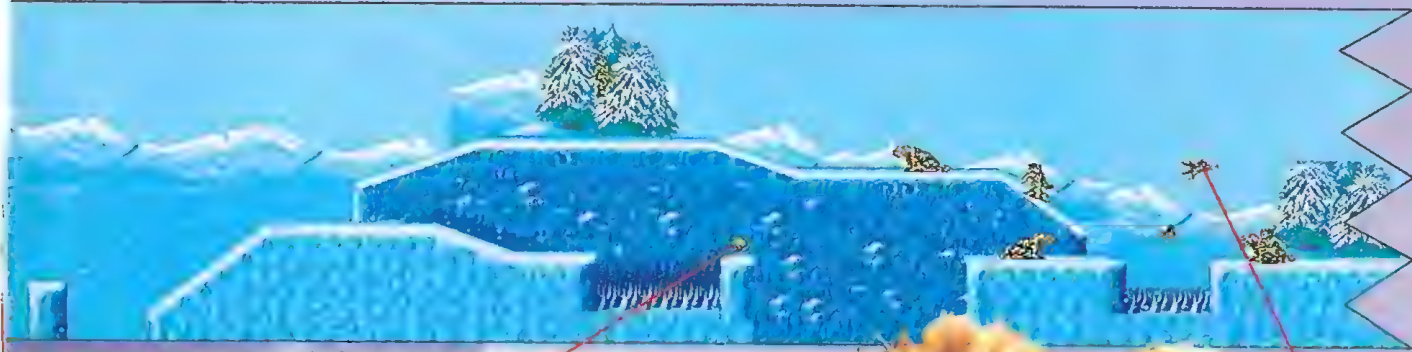
Esta manzana está colocada aquí con la idea de recompensar tu nivel avanzado antes de entrar en la zona más complicada del nivel.

Esta zona está repleta de pequeñas vidas a descubrir. Algunas están en este nivel. Desde ahora, cuando en las zonas más avanzadas, tendrás que ir con cuidado, ya que necesitarás de una vida en reserva!!

Hazte con la magia de campanilla para irte agitando de ir a perder ninguna vida en este nivel. Así al realizar el nivel, sólo deberás pelear el botón de vuelo antes de una muerte segura.







En esta plataforma «super deslizante» podemos conseguir un nuevo pétalo. Cuando saltes a por él, debes tener mucho cuidado de frenar a tiempo de no caer por el profundo abismo de la derecha.

Los buitres son fáciles de destruir, pero los leopardos volverán para vengarse. Si no tienes cuidado en este lugar, podrás acabar como un pincho moruno.



Hay algunas plataformas con truco por las que puedes deslizarte para llegar hasta el guardián. Impulsa-te con fuerza para superarlas.

Coge esta vida extra cuando caigas, pero, sobre todo, no saltes a por ella ya que, de lo contrario, un malvado pirata se cebará contigo.

Espera a que estos piratas pasen de largo para bajar de la plataforma y acabar con ellos. Aunque no sea muy deportivo, nos reportará algunos puntos.



Nos ha llevado un buen tiempo sortear este obstáculo. Espera en la parte derecha a que el guardián lance los proyectiles. Si te agachas, estos no te golpearán, dándote la oportunidad de sortearlos con más facilidad.



Ahora, evita las dos bombas que te lanza y sitúate en la plataforma central. Mantente a la izquierda de esta y salta cuando te lance dos nuevas bombas. Pincha los globos para que caigan sobre el guardián. Repítelo varias veces.



Los piratas en globo te lanzarán bombas con paracaídas mientras saltas de rama en rama. Espera a que estén cerca de ti y, entonces, desciende con rapidez para escapar de ellos.

Si has caído en manos de los piratas, recoge un par de cerezas para reponer tu nivel de energía.

Ya que intentarán evitar que consigas una vida extra, agarra los globos y sal corriendo.



Lo primero que debes recordar en este nivel es que, si pierdes de vista la llama, te quedarás a oscuras. Consecuentemente, procura seguir la luz ya que, de lo contrario, no podrás ver los miles de pinchos que te acechan hasta que sea demasiado tarde. También hay muchos atajos, marcados por líneas de puntos que te indicarán el camino a seguir.

Carga tu nivel de magia con la ayuda de Campanilla para dejar a un lado las molestas gotas que caen. Hay dos trampas cubiertas de pinchos, por lo que te avisamos que utilices todos tus poderes para mantenerte a flote antes de perder el control.

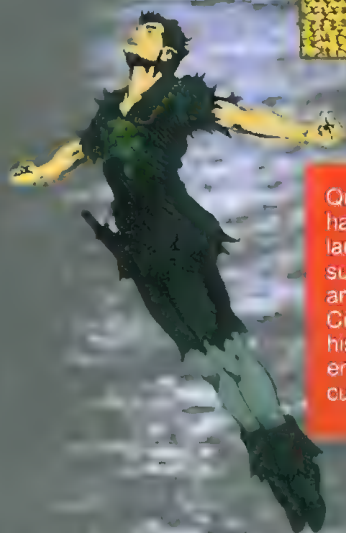
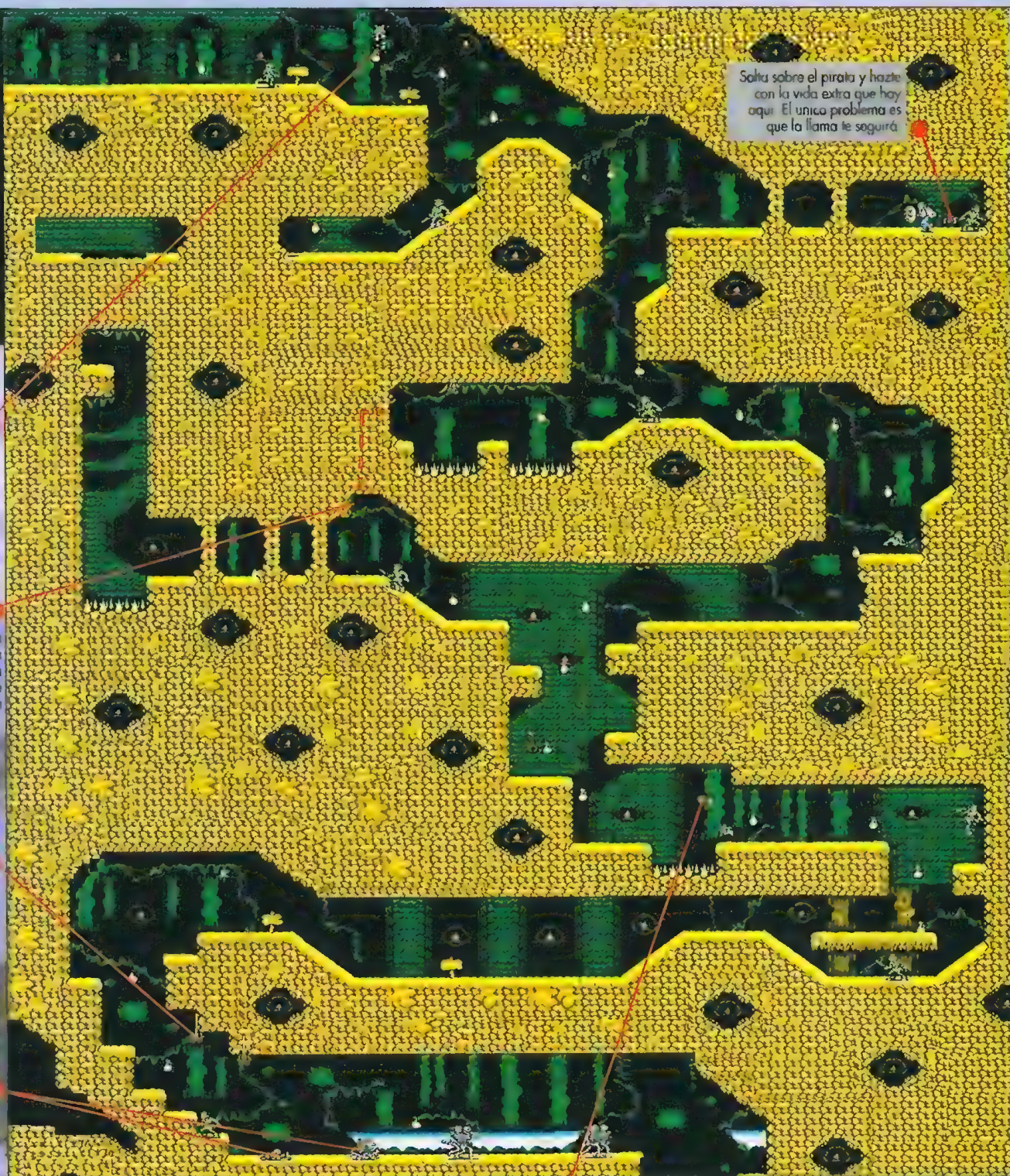
Usa el atajo para alcanzar la ruta principal. La llama traspasará la roca y nunca estará lo suficientemente lejos de ti, por ello, procura no tocarla ya que perderás una vida.

Quédate en la segunda plataforma y acaba con esas arañas antes de que te engullan.

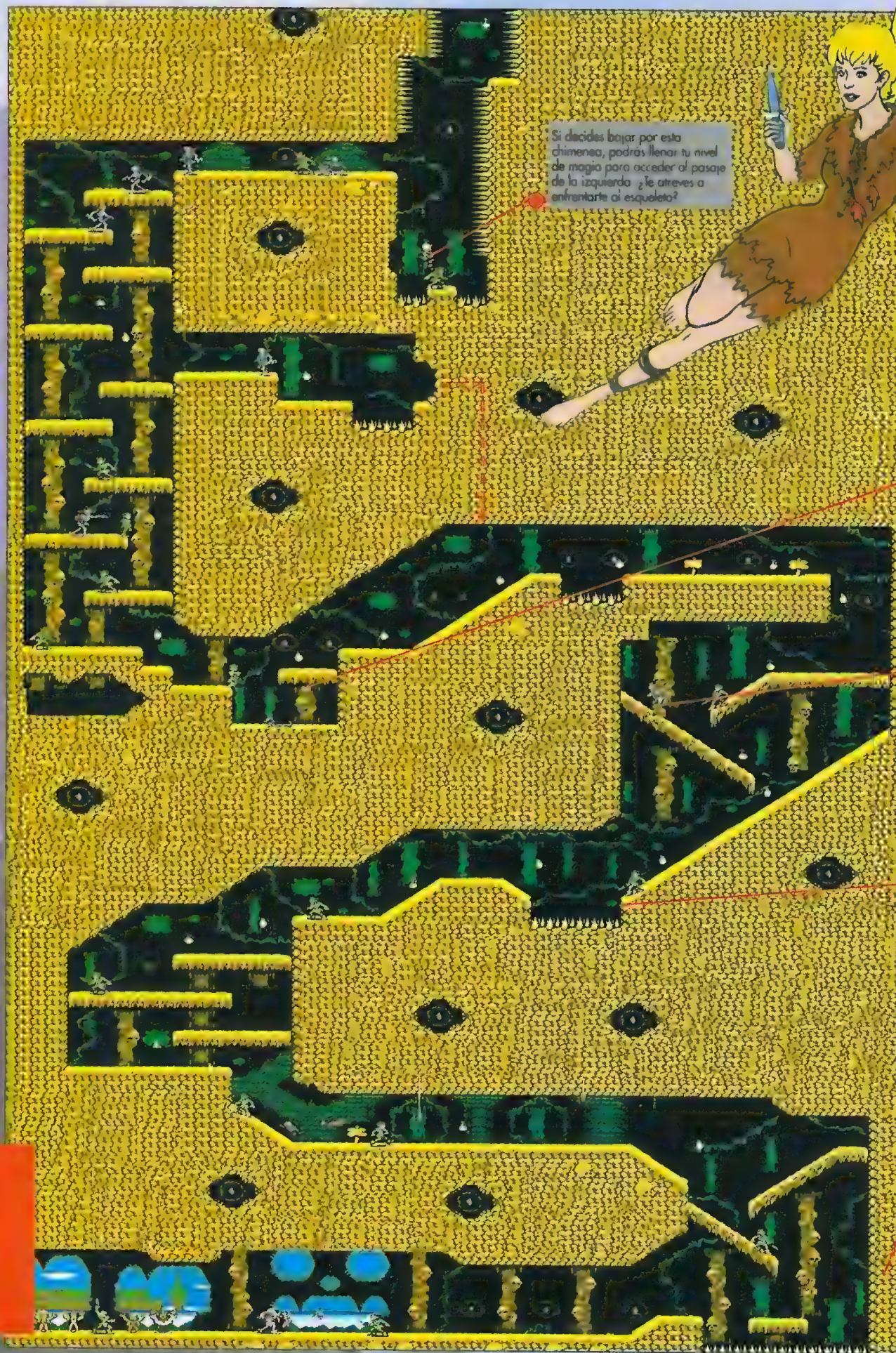
Espera hasta que el esqueleto que hay al final de la plataforma lance sus huesos, entonces salta y sal por patas. El segundo esqueleto aparecerá frente de ti, salta y lázalo hasta al fondo. Por nuestra experiencia, te advertimos que estos esqueletos te volverán loco.

Las ranas son bastante fáciles de aniquilar, siempre y cuando estés con ellas desde una cierta distancia, de lo contrario, saltarán sobre ti hasta acabar contigo.

Quédate a la derecha de la pantalla para hacer frente al Rey de los esqueletos. Te lanzará la cabeza y tendrás que saltar sobre su cuerpo, ahora golpéale en la espalda antes de que su cabeza te vuelva a golpear. Cinco golpes más y el guardián será historia. No dejes que el esqueleto te atrape en una esquina, es muy difícil escapar de él cuando te tiene entre sus brazos.







Si decides bajar por esta chimenea, podrás llenar tu nivel de magia para acceder al pasaje de la izquierda. ¿te atreves a enfrentarte al esqueleto?

Aquí hay una más que necesaria manzana de energía. Utiliza el ataque corto para acabar con los esqueletos que la custodian.

Atraviesa esta sección con cuidado. El «uniciclista» se deslizará por la rampa a gran velocidad. Golpéalo dos veces para acabar con él, pero ten cuidado ya que, tras el primer impacto, este se deslizará mucho más rápido.

El «uniciclista» te seguirá hasta lanzarte a los pinchos, con la consecuente pérdida de energía o de vida.

El «uniciclista» aparece de nuevo aquí tratando de lanzarte a los pinchos. Deslízate hasta caer en la plataforma. Ahora, con rapidez, salta a la izquierda para llegar hasta el enemigo de final de fase.



La ciudad de los piratas está infectada de... ¡piratas!! Peter debe ser increíblemente ágil a la hora de saltar y volar para esquivar las flechas y disparos. Hook, obviamente, ha puesto todos los medios para intentar que tu aventura acabe aquí. ¡Que tengas suerte!

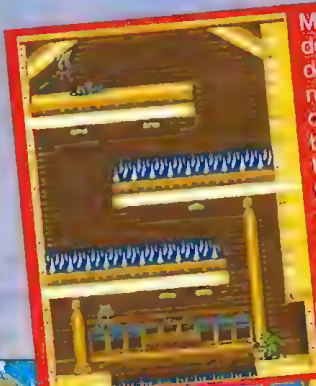
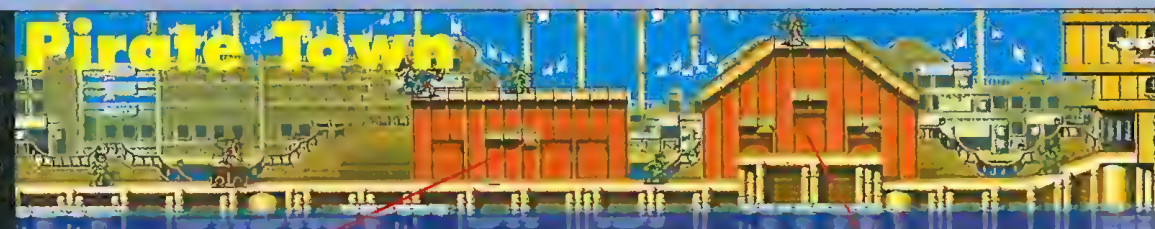
## Pirate Town

Evita esta colmena y escapa hasta lo alto de la casa para luchar con los piratas de turno. Ahora, salta de tejado en tejado para escapar.



Para acabar con este «pesao», debes saltar por encima del primer boomerang que te lance. Golpéale dos veces y... a por otro.

Algunos piratas de hook se esconden en este tejado para lanzarte bombas. Pega un buen salto y acaba con ellos.



Mientras domines el vuelo de alta velocidad, no podrás conseguir los bonus de esta habitación. Carga tu nivel de magia y manten pulsado mientras vuelas. Zigzaguea evitando los pinchos y acaba con el esqueleto que hay en lo alto.

Mantente fuera del radio de alcance de este arquero. Utiliza los tres plataformas inferiores para pasar.

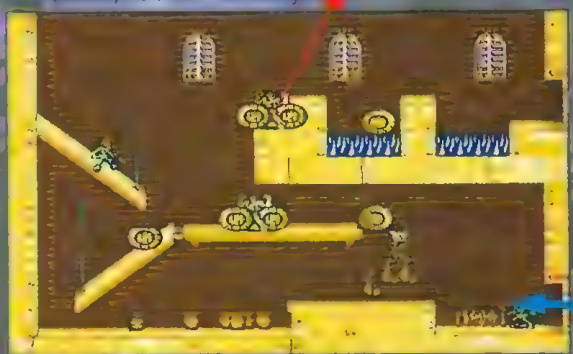
Para atravesar estos muelles de ruidos, acaba primero con los piratas que hay en los mástiles. Salta de plataforma en plataforma hasta que acabes con el último pirata. Para ello, sitúate a la izquierda del pilar y salta a la siguiente columna mientras golpeas al pirata. No pierdas el tiempo al aterrizar y repite la operación con el resto de pilares hasta llegar a la otra orilla.



Antes de conocer al mismísimo Hook, debes catar las excelencias de su magnífico barco pirata. Como si de un boina verde se tratara, deberás enfrentarte a los malditos piratas de siempre y a alguna que otra sorpresita más.

## Pirate Ship

En esta habitación debes esquivar los barriles (que salen a intervalos de tiempo) para recoger la magia de Campana. Ahora ve arriba a la derecha y evita los pinchos para escapar de este lugar.



Si saltas con demasiada fuerza te golpearás con el casco del barco y caerás a las pinchas. Utiliza para ello un salto muy suave y

Empuja a Carambola para que se deslice por el gobierno del barco y acabe con todos los piratas.



Salta a la plataforma inferior para evitar esto, evita que aparezcan algunos incómodos piratas. Ve a la siguiente habitación para conseguir una útil espada.

Espera a que este pirata pase de largo para sacarle esta tula, esta cual encontrarás en el mapa. Ten cuidado de no caer en las pinchas cuando saltes de plataforma en plataforma.





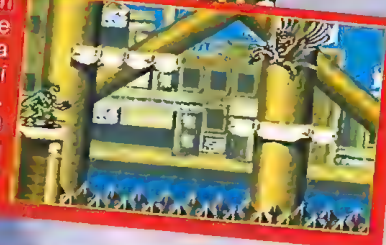


Si decides atravesar este nivel volando, no estaría de más que hicieses una pequeña parada aquí para recoger esta succulenta manzanita.

Acaba con el hombre del boomerang como lo hiciste antes, pero ten cuidado con los proyectiles que te lanzan desde arriba.

Estos piratas son realmente problemáticos debido a la cantidad de misiles que lanzan. Hemos descubierto que es buena idea atravesar esta sección con la ayuda de la magia que recogimos en la habitación anterior.

Para acabar con este guardián debes recoger la magia de campanilla y situarte en lo alto de la pantalla. El águila volará hasta ti pero parará en medio del mástil. Salta rápidamente sobre la plataforma que hay bajo él y golpéale. Realiza esta operación cuatro veces y acabarás con él.



Salta con fuerza para evitar estos barriles (de uno en uno). Una vez estes bajo el pirata salta y golpéale dos veces; entonces corre a la izquierda y hazte con el petalo de energía.

Necesitaras pulsar continuamente el botón Y para atravesar este corredor con éxito. Ten cuidado ya que si vas demasiado rapido es mas que posible que te golpeen con los pinchos que hay en la parte superior e interior de pasaje. ¡Ojo con los "municionistas"!

Si entras por esta puerta y vuelves a salir, cada vez que mueras, tu partida comenzara en este punto. Acaba con todos los piratas rapidamente o estos te derribaran inmediatamente con sus bombas y proyectiles.



Para conseguir la espada, golpéa al pirata y empuja a que esta se encuentre a la izquierda de la plataforma. Ahora salta sobre él y golpéale.

Salta a la plataforma que hay bajo el pirata. Entonces, avanzate sobre este para despegar el camino y recoger un nuevo petalo.

Esta es una habitación muy difícil. Utiliza la magia para llegar a lo alto del corredor, acabando con los piratas de uno en uno para evitar ser derribado por las balas. Además de encontrar la salida, te haras con una util-vida extra.



La batalla final va a ser realmente complicada. Primero, salta hacia Hook para intentar asestarle un buen golpe. Si consigues acertarle tres veces, tu eterno rival se quedará colgado de la proa del barco con la ayuda de su garfio. Todo lo que debes hacer ahora es golpearle en el brazo antes de que vuelva a subir.

El segundo ataque de Hook se producirá en tierra firme. Estate atento para esquivar su brazo extensible y golpéale antes de que vuelva a su posición normal. Tras tres impactos, el garfio saldrá volando y nuestro enemigo se quedará tan solo con una espada para atacarnos. Es el momento de la estocada final...





# MERCADILLO



**Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:**  
**OK SUPER CONSOLAS**  
**MERCADILLO**  
**Pza. Ecuador, 2 1ºB**  
**28016 Madrid**

■ Cambio consola Nes con dos pad sin usar por Street Fighter 2 de Super Nintendo. Sólo Vigo.  
 Preguntar por Fernando.  
 Tf. (986) 333373

■ Vendo silla Action Chair de Sega para Mega Drive con dos semanas de uso por sólo 10.000 ptas. (valor real de 20.000 ptas). Sólo provincia de Sevilla. Llamar de 2 a 5.  
 Preguntar por Damián.  
 Tf. 4727203

■ Vendo consola Master System con un joystick y un juego por sólo 10.000 ptas. También vendo juegos por separado (precio a convenir) Sólo Las Palmas de Gran Canaria e intermediaciones.  
 Preguntar por Rafa.  
 Tf. 254849

■ Cambio el juego Final Fight para la Super Nintendo por otro para la misma consola o lo vendo por 4.900 ptas.  
 Preguntar por Manolo  
 Tf (95) 4790334

■ Vendo consola Turbo Grafx de 16 bits con los cartuchos Bonk's Adventure (Pc Kid) y Vigilante, junto con un ordenador de regalo. También vendo seis juegos de Game Boy: Spider Man, Solar Striker, Robocop, Ninja Boy, Roger Rabbit y Tortugas Ninja. Precio 18.000 ptas.  
 Preguntar por David.  
 Tf. (981) 255115

■ Cambio Mega Drive con 6 juegos (Sonic, Super Hang On, Baseball, Terminator, Turbo Out Run, Altered Beast) por una Super Nintendo con dos juegos.  
 Jose Luis Bermejo López  
 Av/ Sant Salvador nº112 2º1ª  
 C.P. 43130 Tarragona  
 Tf. (977) 521827

■ Cambio juegos de Super Nintendo y Mega Drive. Últimas novedades. Enviame tu lista.  
 Oscar Martín  
 C/ Huesca, s/n  
 (Tudela de Duero) Valladolid  
 C.P. 47320 Tf. (983) 520317

■ Vendo consola Nintendo con dos pads y cuatro juegos: Super Mario Bros 1 y 2, World Wrestling y Duck Hunt. Con pistola y juegos incluidos y euroconector. Precio: 20.000 ptas. (su verdadero valor supera las 50.000 ptas). Regalo colección de revistas de videojuegos. Llamar tardes de 6 a 8.  
 Preguntar por Evelio.  
 Tf. (957) 561545

■ Vendo consola Nes con seis meses casi nueva con dos control pad, pistola y tres juegos: Super Mario Brod, Duck Hunt y Joe & Mac por 12.000 ptas.  
 David Meseguer Paches  
 C/ Arrufat Alonso 13 4ºB  
 Castellón C.P. 12001  
 Tf. (964) 213549

■ Vendo los siguientes juegos de Nes: Megaman 2 (4.500 ptas), Castlevania (4.000 ptas), Super Mario 3 (4.500 ptas) y Wrestlemania (3.000 ptas). En perfecto estado y con el manual de instrucciones. Llamar de 6 a 9 Sólo zona de Madrid.  
 Preguntar por Daniel.  
 Tf. 3001615

■ Vendo Master System por sólo 6.000 ptas, con 4 juegos (Asterix, Shadow of the Beast, Heroes of the Lance y Ghost Busters) por sólo 10.000, o con 10 juegos muy conocidos por 15.000.  
 Preguntar por Alvaro  
 Tf. 4076824

■ Vendo los siguientes juegos de Master System II: Sonic 2, Olympic Gold, New Zealand Story, Dick Tracy, California Games, Champions of Europe. Por menos de 2.500 ptas cada uno, o todos juntos por 10.000 ptas. También cambiaría por una Super Nintendo con un juego como mínimo y un mando. Además regalo una consola TV con 160 juegos y 2 mandos.  
 Preguntar por Christian.  
 Tf. (977) 489334

■ Vendo Game Boy con seis juegos como el Best of The Best Karate entre otros, también con Light Boy y cable para conectarse con tu mejor amigo, o cambio por Super Nintendo con juegos, en su caso, abonando la diferencia.  
 Preguntar por Jorge.  
 Tf. (91) 5444845

■ Se venden cuatro juegos (prácticamente nuevos) de la consola Master System por el módico precio de 8.000 ptas. o los cambio por una Game Boy. También los vendo por separado (precio a convenir). Sólo Barcelona y alrededores.  
 Preguntar por Ricardo.  
 Tf. (93) 3721335

■ Vendo o cambio estos tres juegos de Mega Drive: Evander Holifields, Terminator 2 y Sonic. Juntos por 15.000 y separados de 7.000 a 5.000.  
 Preguntar por Marcos.  
 Tf. (957) 483778

■ Vendo consola Nes con tres juegos por 17.990 ptas, o cambio por Mega Drive con un juego por lo menos (a poder ser Sonic)  
 Juan Francisco Jurado Gómez  
 C/ General Carvajal 1 piso 1  
 C.P. 14250 Villanueva del Duque Córdoba

■ Cambio juego Blazing Skies de Super Nintendo por el Prince of Persia de la misma consola. Sólo Vigo y Pontevedra.  
 Preguntar por Fernando.  
 Tf. (986) 333373

■ Vendo consola Mega Drive con dos mandos más el Sonic por 12.000 ptas. También vendo mando Arcade Power Stick por 2.500 ptas y juegos como el Fatal Fury, Sonic 2, Revenge of Shinobi, Mercs, Monaco Gp 2, Chuck Rock o Tazmania por 3.500 cada uno.  
 Carlos Jódar Góngora  
 C/ Ibiza nº30 3ºB  
 Madrid C.P 28009  
 Tf. (91) 5737767



■ Tengo el juego The Ninja de la Master System y quiero cambiarlo por el Wonder Boy (1 ó 2), el Ghouls'n Ghosts o por el Land of Illusion. Si no queréis cambiarlo lo vendo por 2.200 ptas.

Beatriz Serrano Carvajal  
C/ Pascual Garcia Rocamora  
nº40 3ª Planta Derecha  
Elche (Alicante) C.P. 03205

■ Vendo juegos de Game Boy: Dynablaster por 3.000 ptas y Godzilla por 2.300 ptas. Cambio Master System II con los juegos: Castle of Illusion, Sonic 2, RC Grand Prix más un pad y dos super juegos de Mega Drive: Fatal Fury y Super Hang On por una Game Gear con un juego. También vendo la Master System por 13.000 ptas y los dos juegos de Mega Drive por 10.300 ptas. Preguntar por Christian.  
Tf. (93) 6370329

■ Vendo consola Nintendo con dos pads, pistola y el Mario Bros y el Duck Hunt más el Double Dragon por 9.900 ptas. También vendo juegos baratos. Preguntar por Cesar.  
Tf. (941) 341427

■ Vendo Master System II con un control pad y los juegos: Alexx Kid, Double Dragon, Chase H.Q., Ninja Gaiden, Moonwalker, Back to the Future part 3 y Tasmania. Todos por 25000 ptas. Por separado precio a convenir. Arnau Tornero Calixto  
C/ Les Monges 70-72 3º 2ª  
Barcelona C.P. 08030  
Tf. (93) 3463449

■ Vendo Master System II con los juegos: The Ninja, My Hero, Heroes of the Lance, Bank Panik, Enduro racer, Asterix, y Alexx Kid por sólo 12.500 ptas o cambio por ordenador Spectrum 128k con 1 mando y algunos juegos que este en buenas condiciones. Sólo Córdoba. Preguntar por Sebastián.  
Tf. 267859

■ Vendo Street Fighter 2 de Super Nintendo en perfecto estado por 5.500 ptas. Ricardo Razquin Lapiedra  
Av/ Cataluña 16, 7ºB  
C.P. 50014 Zaragoza  
Tf. (976) 299188

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y los juegos: Double Dragon II, Best of the Best, Double Dribble, Batman, Tortugas Ninja, Kung Fu, Super Mario Bros y Pinball. Todo por 45.000 o sólo los juegos por 40.000.  
Tf. 227547 (Cáceres)

■ Vendo un eje de monopatín en perfectas condiciones por 1.500 ptas. Incluye ruedas de color verde fosforito. Francisco Javier Bedoya  
C/ Perche nº5  
Cervera de Pisuerga  
(Palencia) C.P. 34840

■ Cambio los juegos Isolated Warriors, Days of Thunder, Spiderman 2 y Megaman 2 para la Nes por el Ghost'n Goblins, Goal 2, Tecmo Cup, Adventure Island (cualquier parte) y el Wonderboy III para la Master System II por el Alien 3. Preferiblemente con gente de Valladolid. Preguntar por Jose.  
Tf. 237686

■ Vendo o cambio juego Batman Returns para Mega Drive por 5.000 ptas, o lo cambio por Alien 3, Tortugas Ninja, Tasmania, Grand Slam, Sonic 2, o algún otro que me interese. Sólo Madrid. Tardes. Preguntar por Javi.  
Tf 5605095

■ Vendo los siguientes juegos para la Game Boy: Terminator 2 (2.000 ptas), Robocop 2 (3.000 ptas) y Kung Fu Master (2.000 ptas) más una funda protectora (1.000 ptas), o todo junto por 8.000 ptas. Albert Valeros León  
C/ Francesc Macià nº16 8º 2A  
Salt Gerona C.P.17190  
Tf. (93) 233781

■ Vendo Game Gear y Game Boy con siete y diez juegos respectivamente y con sus adaptadores por sólo 15.000 ptas cada una, o cambio las dos por una Super Nintendo con algunos juegos, y de regalo un maletín para transportarlas. Llamar de 2:30 a 4:30 o a partir de las 8:00. Preguntar por Roberto.  
Tf. (91) 8159230

■ Deseo Cambiar el Shadow Dancer o Ghouls'n Ghosts para Master System II por cualquiera de estos títulos: Streets of Rage, Chuc Rock, Global Gladiators, Tasmania, World Cup 93, Champions of Europe, Krusty's Fun House o Vigilante. También deseo cambiar el Super Mario Land o el Power Racer para Game Boy por cualquiera de estos: Super Mario Land 2, Mortal Kombat, The Flintstones, Joe & Mac o Darkwing Duck. Nacho Merguido Traid  
C/ Condes de Aragón 16 7ºD  
C.P. 50009 Zaragoza  
Tf. 560678

■ Vendo el Shadow Warriors de Game Boy por sólo 1.500 ptas. Si están interesados enviadme vuestros datos personales y una foto vuestra a esta dirección. Patricia Ramero Gasa  
Plaza Sarahujo Nº16, 3º  
C.P. 25007 (Lérida)  
Tf. (973) 222867

■ Vendo Nes con 4 juegos por un precio a convenir. Leticia Moreira García  
C/ Reisor 7 2ºD  
C.P. 36205 Vigo (Pontevedra)  
Tf. (986) 370690

■ Vendo 3 juegos para la Mega Drive por sólo 11.000 ptas. Son: Flashback, Sonic 2 y Tasmania. Los tres son originales y están en perfecto estado. José María Merino  
C/ Quintillano nº14 2º  
C.P. 26004 Logroño  
Tf. (941) 250973

■ Cambio el juego de Super Nintendo Super Probotector más 400 ptas por el juego Asterix, Desert Strike, Pga Tour Golf, Top Gear, Krusty's Fun House o Batman Returns. Jordi Tomás Giné  
C/ Guinguetes nº51  
C.P. 25210 Guissona  
Lérida Tf. (973) 550287

■ Vendo Nintendo con 2 mandos y 4 juegos (Super Mario Bros 3, Wrestlemania Challenge, Turtles 2 y World Cup) por 17.000 ptas, o los juegos por separado (3500, 3000, 2000 y 2500 ptas), y la Nintendo con dos mandos por 6.000 ptas. Preguntar por Miguel  
Tf. (942) 215709

■ Desearía cambiar mi Master System II con dos control pads y cinco juegos nuevos y originales por una Mega Drive con uno o dos mandos y uno o dos juegos. Daniel Folch Rodríguez  
Ctra. Sabadell nº7 3º 3ª  
Castellar del Vallés (Barna)  
C.P.08211 - Tf. (93) 7142093

■ Vendo consola Mega Drive con 8 juegos y dos mandos inalámbricos auténticos de Sega importados de Japón y pistola Menacer con 6 juegos por 40.000 ptas, o bien la cambio por una Neo Geo o 2 juegos para esta consola. Juan Jimenez Mora  
C/ Jusep Carner nº43 1º 2ª  
Granollers (Barcelona)  
C.P. 08400 Tf. (93) 8709869

■ El Club Megadrivers está en marcha. Si te haces socio recibirás una revista cada mes, y si superamos la cifra de 20 socios sortaremos una Game Boy con más de 10 juegos. De 5:00 a 8:00 Preguntar por Santi  
Tf. (943) 816783

■ Vendo Robocop 3 para Super Nes (5.000) o cambio por el Super Probotector. Preguntar por Sergio.  
Tf. (954) 674708



## JURASSIC PARK

■ MEGA DRIVE

¿Qué, difícilillo este jurásico juego para tu 16 bits de Sega, no? Bueno, pues no te preocupes, porque gracias a nuestra inestimable ayuda vas a poder por lo menos acceder a todas y cada una de las diferentes fases del juego, ya sea en el papel de Grant o en el del raptor. Aquí tienes todos los «passwords» necesarios.



### CODIGOS PARA GRANT

Nivel	FACIL	NORMAL	DIFICIL
● 2	2NTJ301D	2D92202U	269GH03L
● 3	4VUL1090	4JVPZ0EV	42JOH0BD
● 4	6VVV309F	6NVQI0EM	62JP10B0
● 5	8VVVSF5L	8VVVK4QN	8CRR14NN
● 6	AVRVVF5M	AVVVN6QU	AEVR36NI
● 7	CVVVVR58	CVVVPQ8	CKRR4ANR

### CODIGOS PARA EL RAPTOR

Nivel	FACIL	NORMAL	DIFICIL
● 2	I21G0016	I21G0027	I21G0038
● 3	K21G0018	K21G0029	K21G003A
● 4	M21G001A	M21G002B	M21G003C
● 5	O21G001C	O21G002D	O21G003E



## SPLATTERHOUSE 3

■ MEGA DRIVE

Y seguimos con más «passwords». Tomar buena nota.

NIVEL 2: REISOR    NIVEL 3: ETLBUD    NIVEL 4: TMBAC  
NIVEL 5: ELPOEB    NIVEL 6: THENIX



## SUPER MONACO GP II

■ MEGA DRIVE

Si no quieres tener problemas con este juego, y siempre que tengas un Game Genie para tu consola, introduce el siguiente código, y tu posición será siempre la primera: RE5TC6Z6. Además, si quieres elegir de forma sencilla en que «Round» del Campeonato del Mundo deseas empezar la partida, lo único que tienes que hacer es introducir uno de los correspondientes códigos que a continuación te ofrecemos... así llega cualquiera a Campeón del Mundo, ¿verdad?

SBFTBEYA ROUND 2

SBFTBNYA ROUND 4

SBFTBYYA ROUND 6

SBFTB6YA ROUND 8

SBFTBJYA ROUND 3

SBFTBTYA ROUND 5

SBFTB2YA ROUND 7

SBFTBAYA ROUND 9

## RODIN HOOD

■ NES

En la pantalla de selección, pulsa el botón A ocho veces y luego el B otras tantas. Hecho esto aparecerá una muy útil pantalla oculta para introducir «passwords», que por supuesto también pasamos a facilitarte... así cualquiera, ¿no?

CATACOMB, WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHONE, CATEDRA, BOAR, WELL, CHAPEL, MASTER, TAX, POND, TOWN, TOWN HANG y CASTLEIN.



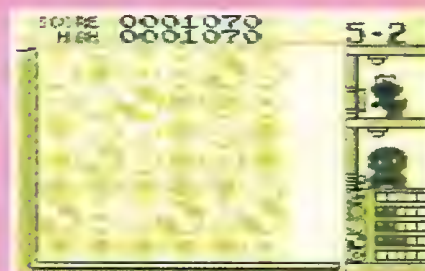
## YOSHI'S COOKIE

■ GAME BOY

Si posees un Game Genie para tu portátil estas de suerte chico, por que con este código las cosas se te van a poner mucho más sencillas:

00C71B3BA

Ah, sirve para desactivar el reloj en el juego B.



## BART VS. THE JUGGERNAUTS

■ GAME BOY

Otro dos códigos para Game Genie, que te van a permitir ayudar al gamberro de Bart a realizar más cómodamente sus divertidas gamberradas.

008A6F3B7

TIEMPO INFINITO

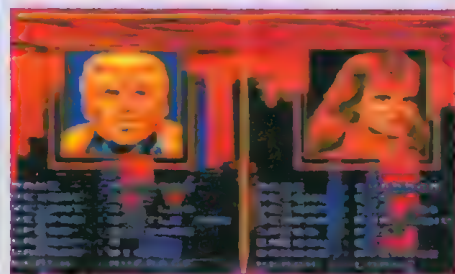
FAF8294C1

VIDAS INFINITAS

## EX-MUTANTS

■ MEGA DRIVE

Si quieres acceder a una opción oculta de «Cheat Mode», sigue los siguientes pasos: ve en primer lugar a la pantalla de Opciones desde la pantalla principal, y coloca la música en 05 y el Sonido Fx en 21. Una vez introducidos estos parametros, ve a la opción Exit pero no la actives;



en lugar de ello aprieta a la vez los botones A, B y C y pulsa Start. Con ello lograrás activar el «Cheat Mode», que te permitirá elegir el nivel de juego, y tener acceso a otras opciones como máximo número de vidas o armas ilimitadas.



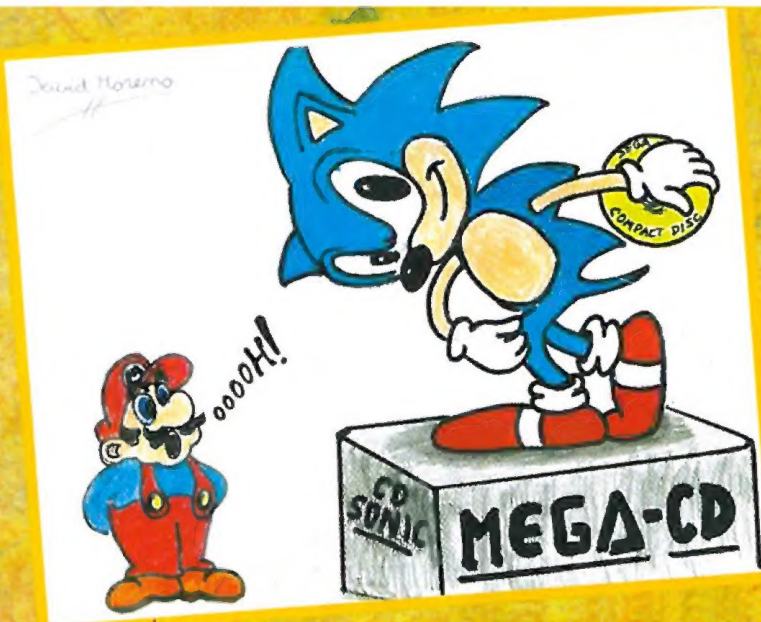


**A**unque parezca increíble, el año 93 se acerca ya poco a poco a su fin, lo cual aunque pueda parecer triste, también nos indica que se aproxima una época del año muy querida por todos: las Navidades. Con ellas no sólo nos llegarán vacaciones, buenos momentos para compartir con la familia y los amigos, fiestas, turrones y regalos, sino también toda una avalancha de nuevos lanzamientos consoleros que van a llenar sin duda de alborozo a todos los habitantes de la Tierra de las Consolas. Bienvenidos sean.



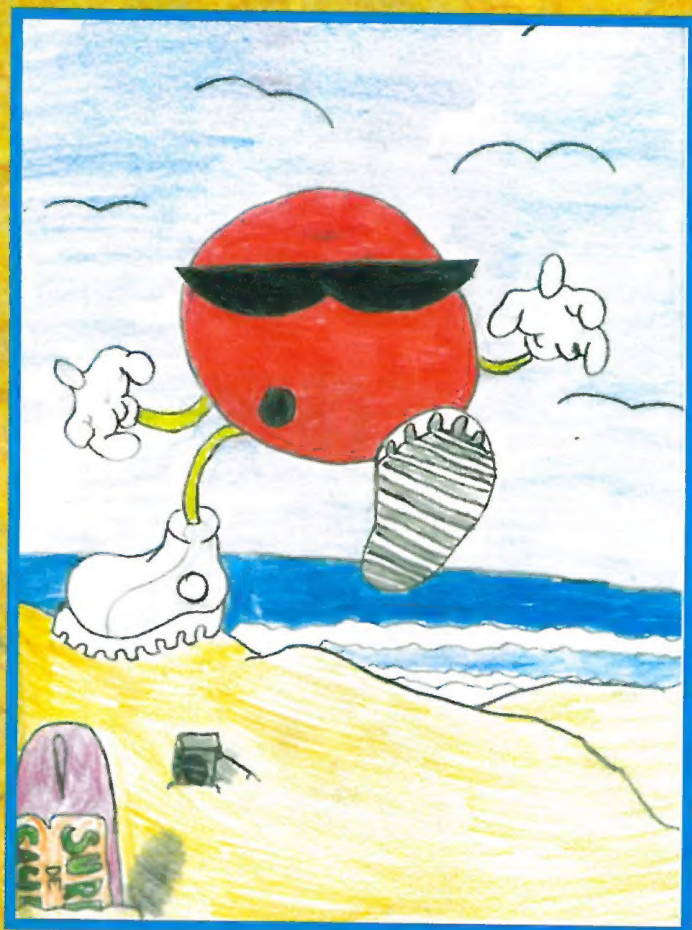
**Como monstruosamente bella puede ser definida esta increíble obra maestra, que desde Córdoba nos envía Marcos Rafael Cárdenas.**





El lanzamiento del Mega CD ha dejado asombrado, según parece indicarnos **David Moreno**, de Valladolid, con este dibujo, hasta al propio Mario.

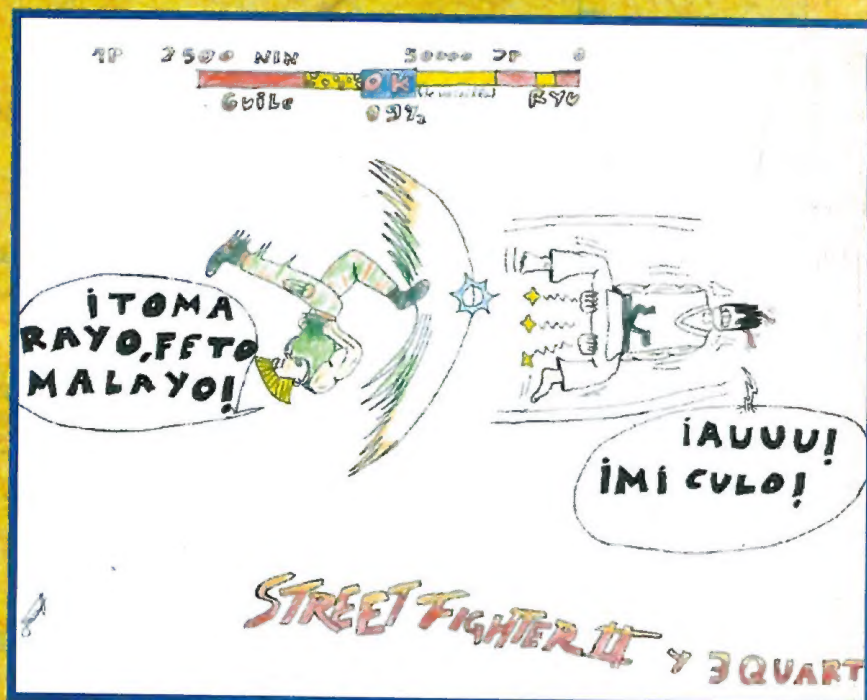
Desde Huelva nos llega este divertido dibujo de **Diego Luis Lobato**, todo un admirador del «marchoso» Cool Spot.



La «dinomanía» llega también hasta la Tierra de las Consolas. En este caso lo hace de la mano de **Alberto Martínez Herrero**, de Valencia, el autor de este dibujo.



Fino trazo, sutil humor y marcha consolera rezuma por los cuatro costados esta «cachonda» creación de **Javier Asensio**, de Madrid.





# OK SUPER CONSOLAS

## SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE  
CON OK SUPER CONSOLAS

Si te suscribes ahora a OK SUPER CONSOLAS  
recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes  
la oportunidad...  
¡enróllate con OK SUPER CONSOLAS!

### BOLETIN DE SUSCRIPCION

**S**í, deseo recibir los 15 próximos números de OK SUPER  
CONSOLAS por 4.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: \_\_\_\_\_ Primer apellido: \_\_\_\_\_

Segundo apellido: \_\_\_\_\_

Domicilio: \_\_\_\_\_ Número: \_\_\_\_\_ Piso: \_\_\_\_\_

C: Postal \_\_\_\_\_ Ciudad: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Profesión: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

#### FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal N° \_\_\_\_\_

**Editorial Nueva Prensa S.A.** Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid  
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08

Suscripciones por fax. Tfno: 457 93 12

\* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1994.  
La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

# OK SUPER CONSOLAS



### SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02;  
457 52 03 y 457 56 04
- Por Fax: 457 93 12

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA  
\* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA  
EL 31/12/94





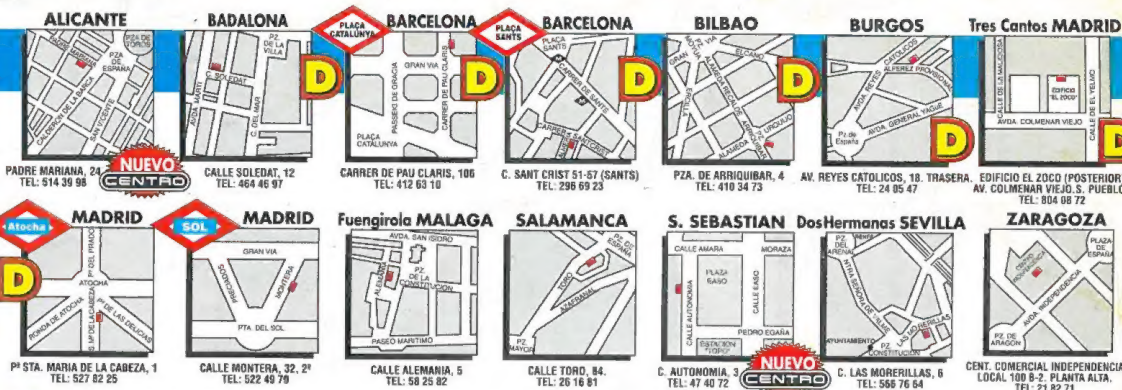


VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS,  
ENCENTRAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS  
PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS



¡HAZ TU PEDIDO  
POR TELEFONO!

91 380 2892




**D** ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO

PRECIOS CON IVA INCLUIDO  
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

**OFERTAS  
SEGA**  
CONSIGUE JUEGOS  
PARA TU CONSOLA  
AL MEJOR PRECIO



 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MD - 8990 - 7990 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 4190	 MEGADRIVE - 2990	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 3490	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490	 G. GEAR - 2595	 MEGADRIVE - 2990	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990	 MEGADRIVE - 3490	 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	 MEGA DRIVE - 2990	 MEGA DRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GG - 5190 - 3190												
 MEGADRIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 1990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MD - 6990 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 5190 - 3990	 M. SYSTEM - 2490	 G. GEAR - 2595	 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	 GAME GEAR - 1990	 MEGADRIVE - 2990	 MD - 6990 - 5990 MS - 5990 - 2490 GG - 5190 - 4390	 MEGADRIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	 M. DRIVE - 2990	 GAME GEAR - 1990	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIVE - 2990	 MS - 5990 - 4390	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 2490	 GG - 5190 - 1990	 MD - 6990 - 5490	 M. SYSTEM - 2490	 MS - 6990 - 2990 GG - 5190 - 2490	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990
 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595	 MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	 MEGADRIVE - 2990	 GAME GEAR - 2595	 MD - 6990 - 5490	 MEGADRIVE - 2990	 MD - 6490 - 5490 MS - 5990 - 3990 GG - 5190 - 4390	 M. SYSTEM - 2490	 M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390	 GAME GEAR - 2595	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 2990	 MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	 MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490	 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.	 MEGADRIVE - 8990	 MEGADRIVE - 6990	 MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	 MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5090	 MEGADRIVE - 9990	 MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490	 MEGADRIVE - 8490	 MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5090	 MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox	 MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990	 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490	 MEGADRIVE - 6990	 MEGADRIVE - 6990
 MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990	 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990	 MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	 MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	 MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090	 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	 MEGADRIVE - 8990	 MEGADRIVE - 11900	 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	 MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - CONS. GAME GEAR - 5990	 MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990	 MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	 MEGADRIVE - 6990	 MEGADRIVE - 7990	 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490	 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490																

**MEGA CD**

YA DISPONIBLE  
MEGA CD 2

**44.900**  
CON ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTIE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	Cons.	SEWER SHARK	Cons.
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	Cons.	SOL FEAR	8990
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JAGUAR XJ220	8990	THUNDERHAWK	Cons.
JURASSIC PARK	9990	TIME GAL	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WING COMMANDER	Cons.
NIGHT TRAP (2 CD)	Cons.	WOLF CHILD	8990

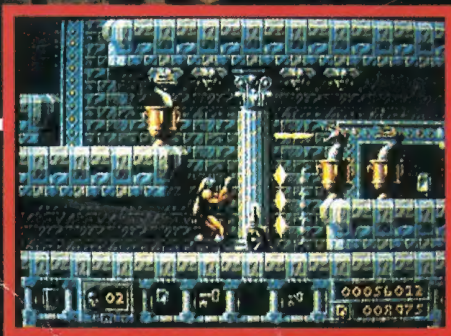
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE		TITULOS PEDIDOS		PRECIO
APELLIDOS				
DIRECCION COMPLETA				
POBLACION		PROVINCIA		
TELEFONO		C.P.		
MODELO DE CONSOLA				
Nº CLIENTE				
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE				
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO		GASTOS ENVIO		250
		TOTAL		



**LOS DIOSES TE OBSERVAN**

# GODS™



**Disponible en MegaDrive**

**ACCOLADE™**

**Arcadia**  
software, s.a.



'SEGA' y 'MEGADRIVE' son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. Renegade es una marca registrada de Renegade.  
©1993 The Bitmap Brothers. Licencia de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.

